HACKER

cijena: 20 KN, 500 SIT

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

1995. broj 12.

TEMA BROJA: MORTAL KOMBAT 3



REBEL ASSAULT 2
BURRIED IN TIME
ASCENDACY
ROADWARRIOR
CRUSADER: NO REMORSE
NHL HOCKEY 96

HACKER najavljuje:



CD ROM-ovi po Europskim cijenama!



UNITREND

Varaždin,
Trg Kralja Tomislava 2
pon-pet od 08 do 14 sati:
tel.: 042/57-355
fax: 042/53-133
ili Zagrebačka 70
maloprodaja
pon-sub od 09 do 19 sati:
tel: 042/48-601
sve informacije možete dobiti na: BoNuS BBS

Samo kod nas: Uz svaki kupljeni CD dobivate poklon!

VIRTUAL KARTS 329 kn	FALCON GOLD 329 kn	SEGA MEGA DRIVE
GRAND PRIX MANAGER 369 kn	ZOOL2 99 kn	NHL '96
STAR TREK TNG AFU 379 kn	ACTUA SOCCER 369 kn	ROAD RUSH 3
NEED FOR SPEED 449 kn	FATAL RACING 369 kn	
NHL '96 429 kn	CRUSADER 469 kn	Izvod iz kataloga.

Iskoristite Novogodišnji popust !!

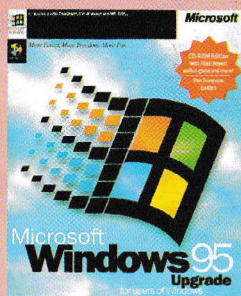
Nazovite za informacije i besplatni katalog.

design: ***Rosenthal*** d.o.o.

ZoLA

MALOPRODAJA:
NOVA CESTA 115
TEL. 01/339-837 FAX: 01/339-827
RADNO VRIJEME:
PON-PET: $8.^{30}$-$19.^{30}$
SUBOTOM: $8.^{30}$-$14.^{00}$
KOMPJUTORSKI CD-PROGRAMI

------------ MICROSOFT ------------

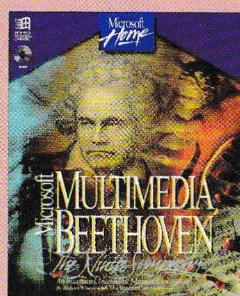


WIN95 3,5" Pan Europian 1738kn

WIN95 CD Update Pan Europian 906kn



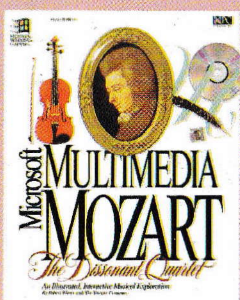
Encarta for Windows 1995 .... 790 kn



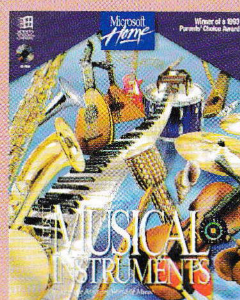
Beethovens 9th CD .... 239 kn
Shubert 1.0 .... 239 kn
Strauss 1.0 CD ... 239 kn
Stravinsky 1.0 CD .. 239 kn



Ancient Lands for Win 1.0 CD .... 239 kn



Mozart 1.0 CD .... 239 kn



Musical instruments CD .... 239 kn

167,00 kn

BATTLEDROME +m
BODYLAND, ANNATOMMY +m
CRITICAL PATH +m
DARK L.EGIONS,Dungeon Hack +m (2/1)
DARK SUN, AL-QADIM +m (2/1)
FX FIGHTER
IRON HELIX +m
JAGGED ALLIANCE +m
LANDS OF LORE+m
Operation Body Count+m (modem/network)
OUTPOST +m +disketa 3,5"
POLICE QUEST Open Season,Blue Force+m
RED BARON, Aces Of The:Pacific,EU+m (3/1)
RELENTLESS: TWINSEN'S ADVENTURE+m
SEA WOLF, WOLF PACK+m (2/1)
SHADOW OF DARKNESS
SHADOW OF THE COMET +m
SPACE HULK+m
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY +m
SUBWAR 2050, Battle Isle 2 +m (2/1)
THE BIG RED ADVENTURE
THE CHESSMASTER 4000 TURBO+m (4/1)
THE HORDE, JUMP RAVEN+m (2/1)
THE JOUREYMAN PROJECT TURBO
USS TICONDEROCA +m
WARRIORS (4/1)
X-COM: UFO DEFENSE +m

235,00 kn

1942 THE PACIFIC AIR WAR +m
1995 GROLIER Multimedia ENCYCLOPEDIA
1995 GUINESS MULTIMEDIA
1996 COMPTON*S Interactive Encyclopedia
AIR HAVOC CONTROLLER,Zeppelin+m (2/1)
Alone in the dark 2,Battle Isle,Mask+m (3/1)
ALONE IN THE DARK 3 +m
Apache,Micro Machines,Lords of Midnight(21/1)
BERLITZ LIVE! JAPANESE
CARTOPEDIA (World Atlas)
CHILDREN*S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA
COLONIZATIONS +m
CYBERIA +m
CyClones,TransportTycoon,Christmas Lemm.(3/1)
DARK FORCES
DEATH GATE +m
DESCENT +m (3D graphic)
DOOM II +m
EARTH SIEGE, BLOEN AWAY +m (2/1)
ECSTATICA, Star Trail,Shadows Carin+m (3/1)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER +m
FIGHTER WING, ACES OF THE DEEP (3/1)
FIREFIGHTER, My Favorite Monster +m (2/1)
FLEET DEFENDER GOLD
FLIGHT COMMANDER 2 + m
Harpoon II Deluxe,Bounty Hunter,Call (3/1)
HELL: A Cyberpunk Thriller +m
HI-OCTANE, Power House, Blood Wings
History of The World (video & animations)
HOME MEDICAL ADVISOR PRO
How To WIN*95,Design Center 3D,3DFX, (5/1)
Kingdon:The Far Reaches,Pizza Tycoon,Chaos
KYRANDIA BOOK 3:Malcolm's Revenge+m
MASTER OF MAGIC +m
MECH WARRIOR 2 (31st century combat)+m
MIRAGE You against your imaginations!
MORTAL KOMBAT II +m
MOSBY*S MEDICAL ENCYCLOPEDIA+m
MUSIC MENTOR (General MIDI)
MYST +m
NINE MONTH MIRACLE+m
NOVA STORM DELTA V +m
PERFECT GENERAL II +m
QUARANTINE +m
RAVENLOFT: STONE PROPHET +m
RISE OF THE TRIAD DARK WAR +m
Slipstream 5000 (multy user netw. play)(3/1)
SPACE PIRATES
SPACE QUEST 6: ROGER WILCO
STARSHIP: COMMAND ADVENTURES+m
Super Living Books:Harry And The Haun.+m
SUPER STREET FIGHTER II TURBO
TANK COMMANDER +m (network/modem)
Terminal Velocity,Dungeon,Noctropolis (3/1)
THE VIRTUAL BODY
Theme Park,Indiana Jones,Hit theRoad+m(3/1)
U.S. NAVY FIGHTERS, Dawn Patrol (2/1)
WING OF GLORY +m
X-COM: TERROR FROM THE DEEP+m
X-WING:THE COMPLETE COLLECTIONS
ZEPHYR +m (3D graphics)

340,00 kn

UNDER A KILLING MOON +m (4CD)

Za ovaj Božić odlučili smo učiniti sve da vam Macintosh bude još pristupačniji !!!

Macintosh Performa 630

- Macintosh Performa 630 4/500 + tipkovnica + Apple Multiple Scan 14 Monitor + StyleWriter 1200
- Macintosh Performa 630 8/500 CD + tipkovnica + Apple Multiple Scan 14 Monitor
- Macintosh Performa 630 8/900 CD + tipkovnica + Macintosh Color 14 Monitor



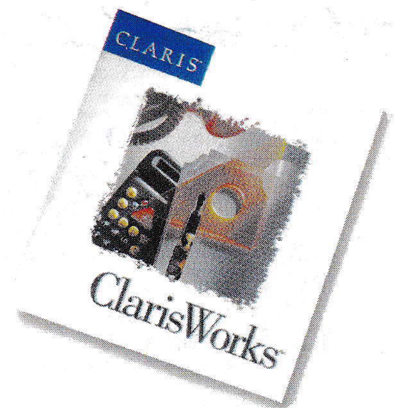


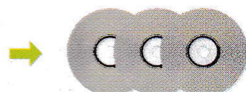
Power Macintosh 7200

- Power Macintosh 7200/75 8/500 + Apple Multiple Scan 1705 Monitor
- Power Macintosh 7200/90 8/500 CD + Apple Multiple Scan 1705 Monitor
- Power Macintosh 7200/90 16/1GB CD + Apple Multiple Scan 1705 Monitor

ClarisWorks

Obrada teksta, tablični račun, poslovna grafika, crtanje, slikanje, baza podataka, modemsko povezivanje





Poklon za vas!!!

Uz sve Macintosh Performa konfiguracije koje sadrže CD-ROM uređaj isporučivat će se i ovi CD-ROM diskovi:

KUĆNA KNJIŽNICA

- Grolier Multimedia Encyclopedia
- Electronic Arts 3D Atlas - jedini atlas koji prikazuje svijet onakovim kakav zaista postoji: reljefno u tri dimenzije. Tisuće satelitskih slika korišteno je kako bi se dobio pregled čitave naše planete.

ZABAVA

- Myst - prema svjetskim časopisima jedna od najzanimljivijih igara uopće. Bestseller za odrasle i teenagere.
- The Daedalus Encounter - uzbudljiva znanstveno-fantastična igra koja uključuje istraživanje, rješavanje zagonetki, borbu i - ponekad - umijeće diplomacije.
- Snoopy CD - popularni likovi pomažu mališanima da savladaju osnove matematike, zemljopisa, čitanja, crtanja i - naravno- da se zabave! Različite razine za različite dječje uzraste.
- Asterix - učite engleski uz strip Asterix i sin.

GLAZBA

- Concertware Personal Edition CD - omogućuje snimanje i dosnimavanje ("miksanje") glazbe, reprodukciju, sekvencioniranje i ispis notnoga zapisa.
- Rock, Rap 'n Roll CD - CD namjenjen zabavi omogućuje bilo kome stvaranje vlastitih glazbenih brojeva kombiniranjem već snimljenih ulomaka i dodavanjem vlastitih.
- Making Music CD - svako dijete može bojom i kistom naslikati svoju prvu sliku, ali nije bilo mogućnosti da se na sličan način dijete pozabavi i glazbom - do sada.

Apple/ACS zadržava pravo izmjene u ponudi koja ovisi o dobavljivosti pojedinih naslova.

Vaša prilika da budete najbolji!

Ovlašteni zastupnik Apple Computer, Inc.: **ACS** - Adria Computer Systems d.o.o., Maksimirska 111, Zagreb; tel: 01 233 2114; fax: 01 233 2128, e-mail: acs @applelink.apple.com

Ovlaštena prodajna mjesta: ***DIA Marketing*** *Zagreb, Trg J.F. Kennedy 6, tel: 01 239 5500, fax: 01 217 873* • ***AC Novel*** *Zagreb, Kolarova 9, tel: 01 233 9640, fax: 01 233 7049* • ***LPC*** *Zagreb, Bijenička 30, tel: 01 455 5507, fax: 01 455 5506* • ***Velematika*** *Zagreb, Trg J.F. Kennedy 6a, tel: 01 233 4766, fax: 01 233 4510* • ***De Pol Trade*** *Split, Kaštelanska bb - PIS, tel: 021 361 107, fax: 021 361 107* • ***Grafoprojekt*** *Virovitica, S. Radića 20, tel: 033 726 777, fax:033 726 888* • ***Čvor*** *Bjelovar, Matice hrvatske 24, tel: 043 244 050, fax: 043 243 337* • ***Filex*** *Zagreb, Bukovačka 81, tel: 01 239 5755, fax: 01 229 050* • ***Impuls*** *Rijeka, Gajeva 1, tel: 051 216 988, fax: 051 217 532* • ***Finder*** *Zagreb, Mletačka 1, tel: 01 429 922, fax: 01 429 920* • ***Dario Trade****, Široki Brijeg, Fra Didaka Buntića 21a, tel/fax: +387 88 701 979* • ***Internova****, Mostar, Biskupa Buconjića 32e, tel: +387 88 312 970, fax: +387 88 312 168* • ***Compleo****, Osijek, Vijenac V. Nazora 1c, tel: 031 169 173, fax: 031 164 659* • ***AKI Promet****, Zagreb, Tomašićeva 1/5, tel: 01 455 4446, fax: 01 455 4848*



S A D R Ž A J

N A J A V E



P O S T E R

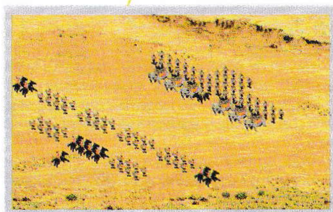
T E M A B R O J A







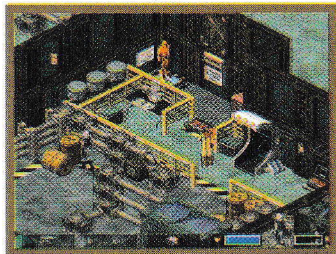
R U B R I K E

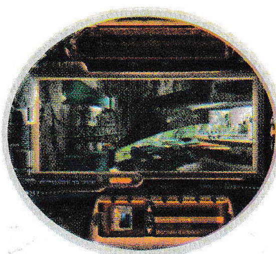




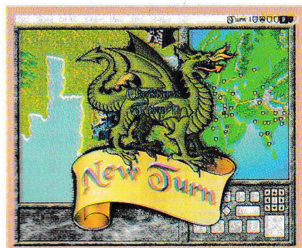
S A D R Ž A J

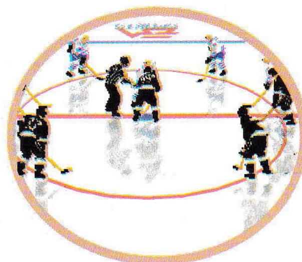
IGRE

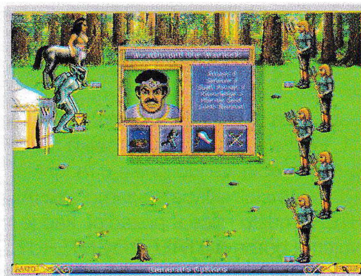


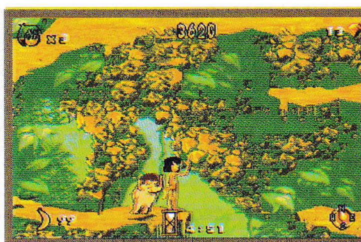














HACKER

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

ZAMJENIK DIREKTORA:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Damir Maruščak

SURADNICI:
Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rubelj, Danijel Bižić, Hrvoje Kablar, Denis Kovačić Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Fran Obuljen, Tihomir Jauk, Andreja i Darko Pavlović, Dejan Brnić, Zvonimir Štrucelj, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Ivan Tojčić, Dubravko Mihalić, Dominik Susmel

LEKTOR:
Ankica Đerek

RAČUNOVODSTVO:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

POSTER:
Mortal Kombat
UCD
Ribnička 61, 10000 Zagreb
Tel: 01/326-188

OSVJETLJAVNJE:
Tipograf
Anina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/560-269

TISAK
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

Štovano čitateljstvo,
ne valja trošiti papir i vrijeme na beskonačne uvodnike koje i onako nitko ne čita ali, prigoda je prigoda. Bili ste nam vjerna publika i podrška u proteklih 12 mjeseci a mi smo vam zauzvrat podarili 708 šarenih stranica, gomile novosti, izvješća, raznovrsnih opisa i različitih tema. Nećemo se hvaliti ali zato hvalimo vas i želimo vam dobru 96-u.

Sretnooooooo!
Vaše uredništvo

PISMA ČITATELJA

Bok hackeri!
Jako mi se sviđa vaš časopis i sve rubrike, ali mislim da u Hackeru Amiga nije dovoljno zastupljena. Posebno me zanima MORTAL KOMBAT 3, koji ne znam zašto još uvijek nije opisan (ako ne tema broja, a ono bar dvije stranice). Zanima me da li će ova igrica izaći za Amiga platformu i da li postoji verzija BLACK THORNEA za Amigu. Obavezno napišite gdje bih mogao nabaviti Amigu 1300 CD u Hrvatskoj.

Vaš vjerni čitatelj Vladimir

Verzija igre BLACK THORNE ne postoji za Amigu, a zasada ,nažalost, ne postoje nikakve naznake da bi se uskoro i MORTAL KOMBAT igrao na "prijateljicama". O mogućnosti kupovanja novih Amiga napisat ćemo nešto više kad dobijemo informacije od Escoma koji zasada mudro šuti i pušta nas da patimo (šmrc). Inače, tko kaže da MORTAL KOMBAT 3 nije opisan u Hackeru?!

Hacker je naj, naj, naj!
No, volio bih kad bi igra NORTH'N SOUTH (meni najdraža) bila objavljena u "Legendi" i volio bih da opisujete više igara za Amigu. Ako već nema novih, onda bar stare. Rubriku "Legende" trebalo bi proširiti.

Čitatelj iz Zagreba

Bilo bi dobro, ne, bilo bi super kada bi Hacker izlazio na barem 200... stranica, povećao sve rubrike, dodao isto toliko novih, pa jedno 20 stranica INF-a, pa zatim 5-6 postera, pa zatim... znamo, znamo... nije vam lako ali mi se trudimo.

Poštovano uredništvo Hackera!
Čitam Hacker od prvog broja i veseli me što je kvaliteta sve bolja, a i što prihvaćate dobronamjerne kritike. Na sadržaj nemam većih primjedbi, ali mislim da biste trebali povećati "Čačkalicu" i "PD ZONE" jer su to najbolje rubrike. Drago mi je što ste ponovno otvorili glasovanje za TOP-50.

Siniša iz Križevaca

Zahvaljujemo na pohvalama i usput se osvrćemo na glasovanje za TOP-50. U 96-oj će biti dva nagradna izvlačenja (sredinom i krajem godine) u koja će ući svi oni koji će slati glasove za Top listu. Stoga, kad već redovno pišete pisma, iskoristite priliku i glasujte.

Štovano uredništvo!
Uz sve pohvale vama i našem Hackeru imam i nekoliko primjedbi:
1. Većina igrica opisanih u Hackeru zahtijeva jake konfiguracije, CD ROM-ove i ostala čuda koja su skupa i koja ne može svatko kupiti pa vas molim da malo više pozornosti posvetite igricama na disketama.
2. Po svemu sudeći atarijevci (kojih ima velik broj) su zapostavljeni u Hackeru, što ćete, nadam se, ubrzo ispraviti i određenu pozornost posvetiti i Atari računalima.
Inače, Hacker je super i mislim da ne treba ništa mijenjati, samo povećati broj stranica. Želim vam još 1000... brojeva.

Ivan

1. To što većina novih igara zahtijeva moćna računala nije greška Hackera, već realno stanje na tržištu igara i hardvera. Što ćeš, vremena se mijenjaju.
2. Atarijevci nisu zapostavljeni samo u Hackeru već i u svim časopisima, a razlog ti je vjerojatno poznat - igara nema, nema, nema...

Viva hackeri!
Imam za vas nekoliko pitanja i jedno upozorenje. Kad se o igricama radi vrlo sam ozbiljan i zato zahtjevam razumne odgovore.
1. Pohvaljujem vas jer se netko napokon sjetio nas mladih, zaljubljenika u računala.
2. Zašto ste rekli da se samo u SHADOW FIGHTERU nešto miče u pozadini, kad je tako i za vrijeme borbe u STREET FIGHTERU?
3. Trebali biste objavljivati nešto više o borilačkim igrama, kao što su MORTAL KOMBAT i STREET FIGHTER (ja i moje društvo smo ovisnici o šorama).
4. Trebali biste povećati broj stranica (Bar na 100, ako ne i više)

Puno pozdrava od Hrge, Marka i Bukija

1. Shadow Fighter je prva igra za A1200 u kojoj je korišteno pomicanje pozadine i zato smo to isticali kao zanimljivost a inače, svaka čast Street Fighteru.
2. Kad biste vi znali koliki je broj ljudi u redakciji ovisno o šorama, srce bi vam sretno zakucalo i da nema pravila - o svima pisati podjednako svaki broj bi bilo totalno ludilo od raznolikih makljaža.
3. Ovo o povećanju stranica, ah živote... nemamo više snage ponavljati...

Bok!
Čitam Hacker od drugog broja, ali imam primjedbe na prošli broj. Naime str. 22 i 23, 35 i 35 bile su prazne. To me jako razljutilo pa mi odgovorite da li je to tiskarska greška ili nešto drugo? Imam i jednu želju - opišite igricu ONE MUST FALL.

Hacker iz Zagreba

Žao nam je što si dobio časpis s greškom i ako pošalješ neispravan broj reklamaciju ćemo uvažiti i poslat ćemo ti ispravan broj (obavezno navedi svoju adresu). Želju ćemo ti ispuniti u nekom od narednih brojeva.

Bok!
Moram vam reći da ste stvarno izvrsni, od kvalitete papira pa do sadržaja. No, imam par primjedbi i prijedloga:
1. Pri nekim opisima igara zaboravljate navesti konfiguraciju na kojoj ona radi.
2. Kad vas netko pita šifre ili cheatove neke igre koja je opisana npr. u 1. broju, vi mu napišete da naruči 1. broj. Mislim da neki nisu u mogućnosti kupiti sve brojeve.
3. Opisujte malo više igre za Amigu, a ne samo za PC.
4. Povećajte broj stranica na 100, bit će više mjesta za oglase i slike.
5. Mogli biste nam u Hackeru staviti neka iznenađenja, npr. neki program na disketi za Amigu, a u sljedećem za PC, i tako redom. Nadam se da ćete nam ispuniti te želje. Sve drugo je O.K. Duhovito opisujete igre, to mi se sviđa.

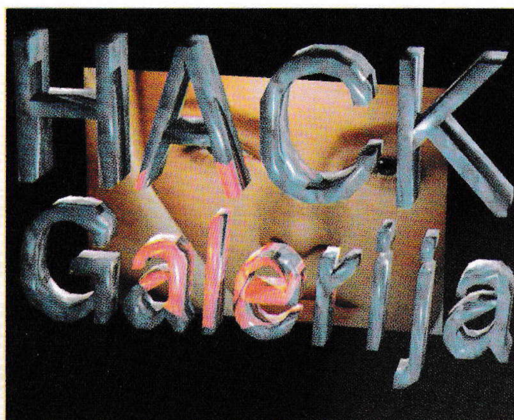
Pozdrav cijeloj redakciji, Gamefighter iz Sv. Jurja

Naravno da svi nisu u mogućnosti kupiti stare brojeve "Hackera" ali ni mi ne možemo svima izaći u susret. Kada bi u svakom broju ponavljali stare šifre i cheatove ne bismo imali mjesta za objavljivanje novih i rubrika bi izgubila svaki smisao (no ipak smo ponovo objavili šifre za Jungle Strike).

Štovano uredništvo!
Moram reći da je list svakim brojem sve bolji, no u zadnja tri broja osjeća se stagnacija jer mislim da je većina čitatelja očekivale recenzije igara za konzole. Vi ste jedan od rijetkih listova koji oblikuje časopis po željama čitatelja i bilo bi dobro da i dalje njegujete tu tradiciju. Još jednom vam skrećem pozornost na prijedlog TOP-10 kojeg sam, usput rečeno, ja autor i predlažem vam osnivanje rubrike GALERIJA HITOVA. U toj rubrici bi u svakom broju predstavili bit igre pojedinog proizvođača (Lukas Arts, Sierra...) i recenzirali ih u par rečenica. Tako bi čitatelji dobili uvid kvalitete i kvantite propalih, renomiranih i nadolazećih proizvođača. U IGROMETRU bi mogli uz SEGA MEGA DRIVE II. staviti i konzolu SEGA SATURN. Možete li napisati karakteristike, cijenu i adresu u Hrvatskoj (ako postoji) na kojoj se mogu kupiti SEGA SATURN i Sonijev PLAYSTATION?

Pozdrav vama i Id raz. karlovačke Gimnazije od Zlatka

Iskreno, mi smo željno očekivali konzole na našim stranicama, bili uporni, zvali, pisali, nagovarali i zasada još odgovora nema a vjeruj, bez brzih i pravodobnih informacija, bez mogućnosti da pogledaš igre, odigraš ih i opišeš nema ni tekstova u "Hackeru". Mi smo još uvijek tog uvjerenja da će ljudi koji u Hrvaskoj prodaju konzole naći malo dobre volje za sve nas.
Dotada, pozdrav tebi i Id razredu.
PS. O Sony Playstationu čitaj u infou.





Autor: Kristijan Vučković
Starost: 19
Platforma: Amiga 500, 1MB
Program: Deluxe Paint 3.0



Autor: Darko Vučenik
Starost: 14
Platforma: PC 386/40, 4MB
Program: PaintBrush

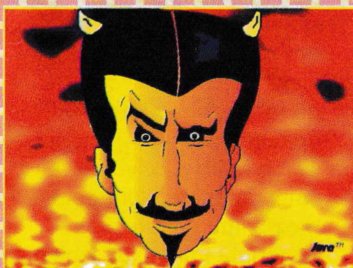


Autor: Zvonimir Tošić
Starost: 23
"Ova je slika nastala u čast 60 godina Hrvatskog stripa."



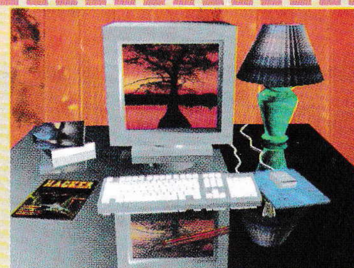
Autor: Petar Ivancek
Starost: 16 god.

Ova slika je mješavina scanirane fotografije obrađene u Photoshopu 2.5 i 3.0. i ručnog crtanja u tim programima. Pozadina je slika koja se nalazi u Photoshop Tutorialu (ruke koje drže glavu kipa) dok su vodopad, munja i ptica nacrtane prvo na papiru, pa scanirane sa Microtek Scanmakerom III i onda obojane i obrađene u Photoshopu. Korišteni su efekti Lens Flare, Burn i Dodge Tool i olovka u suradnji sa Stamp Toolom. Slika je rađena u 16.7 miliuna boja odn. u 24 bitnoj paleti.



Autor: Jurica Lovaković
Starost: 16
Platforma: PC 486DX4/100, 4MB
Program: Neopaint 2.1

Autor: Željko Sengin
Starost: 25
Platforma: PC 486DX2/66, 8MB
Program: 3D Studio 4.0, Corel Photo Paint



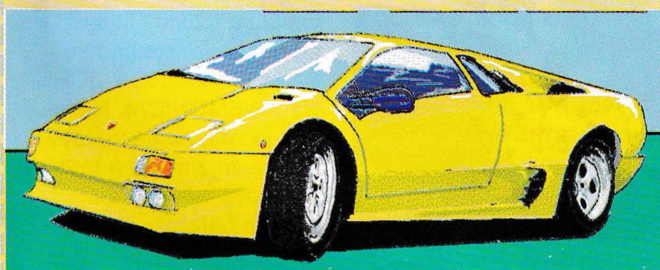


Autor: Dejan Šimić
Starost: 23
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: Maxon Cinema 4D

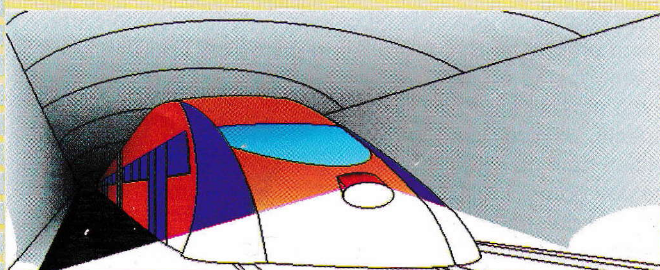
Autor: Tomislav Jakupec
Starost: 20
Platforma: Amiga 1200, 2MB
Program: DeluxePaint 4



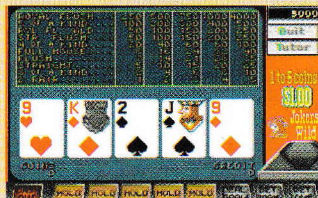
Autor: Dejan Kober
Starost: 14
Platforma: PC 386. 2MB
Program: PaintBrush



Autor: Darko Ponos
Starost: 17
Platforma: Amiga 1200. 2MB
Program: DeluxePaint 4.6



INFO



Beat the House

Znajući za ljudsku strast prema kocki tvrtka CODEMASTERS napravila je odličnu kasino igru. BEAT THE HOUSE ili Pobijedi kuću naslov je te nove igre kojom onaj mali kockar koji se krije u vama može zadovoljiti svoje skrivene strasti. Iako dolazi samo na jednoj disketi BEAT THE HOUSE ima sve kockarske igre koje znamo. Osim vječnog ruleta, Black Jacka i Jednorukog Jacka tu su razne kartaške igre i jedno pravo iznenađenje - poker automat. Isti onakav kakvim je Hrvatska bila preplavljena. Dakle, ako vam nedostaje, navalite. Sav novac koji izgubite pripadat će virtualnoj stvarnosti. Veličina igre, njena igračka i vizualna jednostavnost te mogućnost igranja po 4 igrača najveće su odlike kasino igre BEAT THE HOUSE.



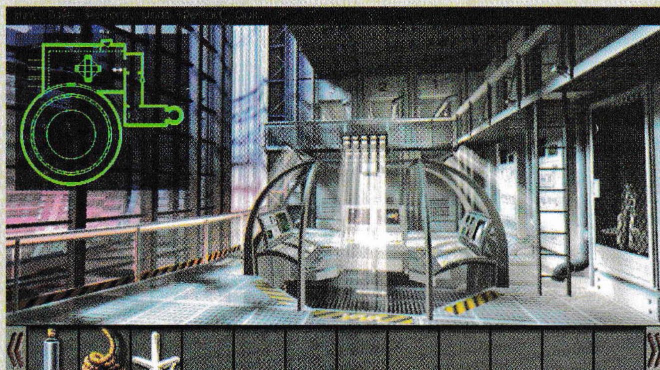




Alien Odyssey

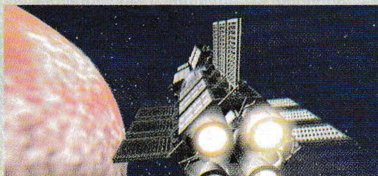
Vaš svemirski brod srušio se na nepoznati planet i vi ste se isti tren zaželjeli vaših roditelja koji vam stalno nešto prigovaraju. Vaš novi domaćin GAAN pomoći će vam da se vratite kući ako vi pomognete njemu da razori robote koji vladaju njegovom zemljom. Vaša zajednička avantura bit će prepuna smrtonosnih zamki, opasnih kiselina, guštera i svih ostalih po život opasnih elemenata. Jurit ćete kroz šumu na letećim motorima i nastojati izbjeći drveće, ali pogoditi robote. Ovu CD igru razvila je tvrtka ARGONAUT SOFTWARE, a izdao ju je PHILIPS.

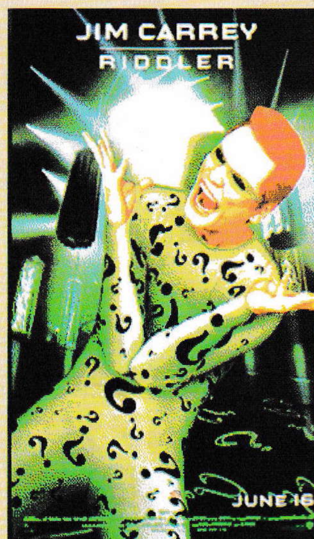




Kritična misija

Ako se još sjećate tvrtke ACCOLADE koja je napravila hitove poput TEST DRIVE serijala i pitate se što se sa njome zbiva, odgovor na vaše pitanje je upravo MISSION CRITICAL. U suradnji sa tvrtkom LEGEND polako, ali sigurno nastaje ta igra koja će uskoro ugledati svjetlo dana. Osim prekrasne SVGA grafike tu će još biti i puno lutanja svemirom, kojeg naravno možete samo vi spasiti. Uskoro ćemo vidjeti da li će ovaj naslov pomoći ACCOLADEU da se vine u svemirske visine.





Batman zauvijek

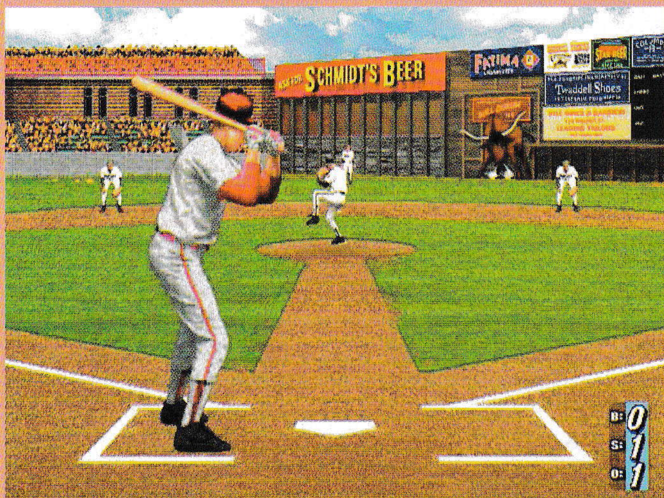
Batman Forever novi je proizvod tvrtke ACCLAIM. Jednostavna arkadna igra koja je napravljena i za mnoštvo konzola postala je hit u svijetu usporedo sa prikazivanjem istoimenog filmskog hita širom svijeta. Trend istovremenog izbacivanja na tržište i filma i igre se nastavlja (sjetimo se samo LION KINGA, JOHNNY MNEMONICA). Naime, kad je vrijeme da se lova ubere, vrijeme je. A tada se ne spava, već se radi punom parom.

INFO

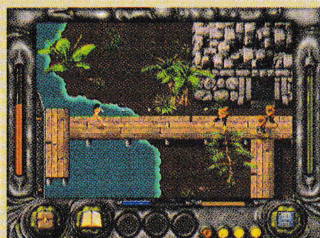
Hardball strikes again!



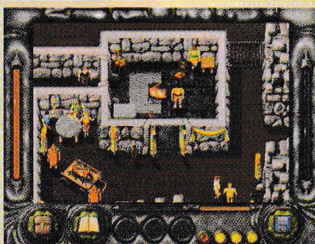
HARDBALL 5 je najnoviji nastavak poznate serije HARDBALL. Riječ je o simulacijama bejzbola. Novi, peti nastavak donio je cijeli niz noviteta. Osim 12 najpoznatijih bejzbol klubova svih vremena naći ćete ovdje i sve igrače iz 1995. godine i mnoštvo drugih klubova. Za sve ljubitelje statistike pažnje vrijedan je podatak da se u HARDBALLU vodi statistika o 50 različitih elemenata. Raspon od početnika do naprednog igrača podijeljen je na 10 stupnjeva pa će si svatko lako odrediti težinu igranja. Igra je napravljena u 640x480x256 rezoluciji, stoga izgleda bolje od svih dosadašnjih nastavaka. No, da bismo u tome mogli uživati potrebna nam je najmanje 486SX33 sa 8 MB RAM-a i CD ROM. I igra, naravno.



Ljudi kukci



ETNOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL. Radnja ove igre odvija se na obalama otočja KYAN, koje je obraslo gustim prašumama i džunglama. To otočje nastanjeno je čudnovatim ljudima-kukcima. Oni su na tim otocima bili toliko uobičajena pojava da su ih ljudi držali kao kućne ljubimce. No oni su naglo nestali sa otočja kada se nad otoke nadvilo zlo. Nakon što je zlo pobijeđeno oni se vraćaju, ali u znatno većem broju. Brrrrr! Za sve ljubitelje SSI-a, koji je napravio ovu igru, ovo je sigurno dobra vijest.



Novi lordovi dolaze...

New World Computing je u suradnji sa SimTex Softwareom, tvorcima Masters of Oriona i Master of Magica, napravio METAL LORDS. Ova futuristička strategija vodi igrača na udaljenu galaksiju gdje se on, u ulozi plemića, treba pobrinuti da svoju kuću nametne ostalima. Da biste pobijedili ostale kuće, trebate itekako mućnuti glavom i biti odličan strateg i diplomat. Uz borbenu taktiku, razvijanje tehnologije, raspolaganje sirovinama to će biti recept za pobjeđivanje protivničkih kuća. Znamo li još da igra sadrži 150 likova, možemo očekivato dobru zabavu.





Dinotopia

TURNER INTERACTIVE priprema za sve ljubitelje dinosaura (kakvih je nakon Jurrasic parka ogroman broj) avanturu u kojoj dinosaura (hvala Bogu) ne nedostaje. U potrazi za tibetanskim svećenikom LEVKA GAMBOM penjat ćete se zaleđenom planinom Blackshear. Spašavat ćete raznorazne dinosaure i susretati se sa 100-tinjak čudnovatih bića koja nastanjuju dvanaest različitih svjetova. Igra se radi prema knjizi James Gurneya koja se prodala u preko 1.5 milijun primjeraka.

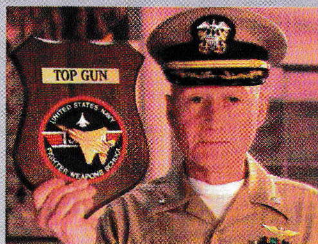
INFO

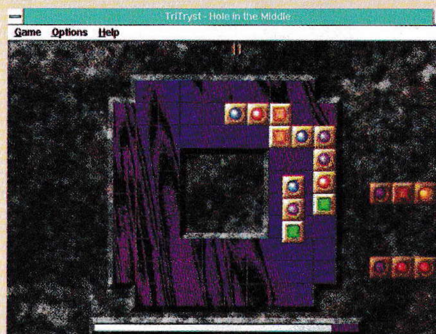


Top gun: Fire At Will

Ako ste pomislili da se ova igra temelji na poznatom filmu, u pravu ste. U današnje doba svaki se uspjeh recikli-ra bar još dvaput. Čak se i JAMES TOLKAN, glumac iz filma, pojavljuje i u igri. U igri je sve kao u filmu. Prvo pro-lazite kroz poznatu zrakoplovnu akademiju pa ako se pokažete dobrim, možda i krenete u pravu akciju.

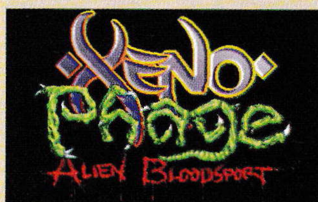
Oni koji ne vole školu imaju mogućnost da je preskoče i krenu u instant akciju. Dakle, ravno u vaš omiljeni F-14 pa u lov na patke. Na sni-manjima akcionih sekvenci radilo je 20 glumaca, a sni-manja su trajala dva tjedna. TOP GUN izradila je tvrtka SPECTRUM HOLOBYTE DIVI-SION koja je otprije poznata po odličnim zrakoplovnim simulacijama.





Slagaljka za Win95

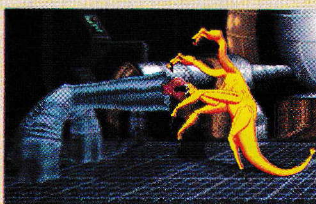
Ako vam je dosadio Solitaire ili Minesweeper,a niste ljubitelj svemirskih saga ili osvajanja svijeta zemlju po zemlju,nego vam se igra nešto jednostavno i na brzaka tada se strpite još malo jer uskoro dolazi TRITRYST. Virgin nam kao i uvijek sprema ugodno izne-nađenje,ovaj puta u obliku igre koja je mješavina Tetrisa i domina. Naime, način igranja je takav da pločice sa tri boje slažete na ploču. Pločice nastojite složiti tako da nji-hove boje budu slozene tri u nizu i ako uspijete te tri boje nestanu. Njihovim nes-tankom na ploči se stvara prazno mjesto na koje mogu doći nove pločice. No, nije uvijek ni lako, ni moguće složiti boje u niz, pa je pločica na tabli sve više, a mjesta sve manje. VIRGIN će omogućiti igranje TRITRYSTA u dvoje, preko modema i preko mreže,a ova simpatična igra pojaviti će se osim za PC i na MAC-u.



Xeno Page

APOGEE i ARGO GAMES spremaju nam bori-lačku igru, dosad nešto neviđeno. U njoj se bore potpuno izmišljeni likovi, likovi kakve dosad nismo vidjeli. Zato da bi vam barem donekle bilo jasno "tko tu koga", APOGEE ih je napravio tako velikim da zauzimaju cijeli ekran.

XENO PAGE je napravljen u 640x480 rezoluciji i po svome izgledu uvelike pod-sjeća na prijašnje APOGEEOVE radove. Proizvođač posebno ističe pozadine, za koje navodi da su rukom crtane i napravl-jene u 960x400 rezoluciji. Minimalna konfiguracija neophodna za igranje bit će 386-33.

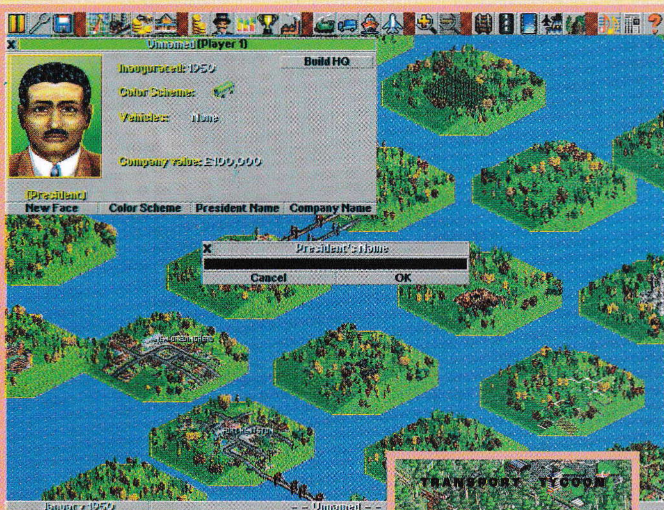


Čovjek - pa još i robot!?

Malo poznata tvrtka SKYBOX INTERNATIONAL upravo proizvodi igru SKYBORG. Radnja ove igre počinje u 2025-oj godini. Sirovine su na Zemlji više nego iscrpljene i nedostatne za stanovništvo koje se stalno povećava. Vlada planeta Zemlje na svojim zasjedanjima ne vidi rješenje tog problema, sve dok doktor SINCLAIR BARTON ne smisli mini galaksije na koje će početi preseljavati stanovništvo. No, prepametni doktor biva otet i prebačen na jednu mini galaksiju, a na vama je da ga nađete i vratite. Tako se vi u ulozi SKYBORGA, čovjeka - robota, skitate po mini galaksi-jama. Za ovu SVGA skitnju bit će vam potreban 486 procesor na 25 MHz i samo 4Mb RAM-a. I CD ROM, naravno.



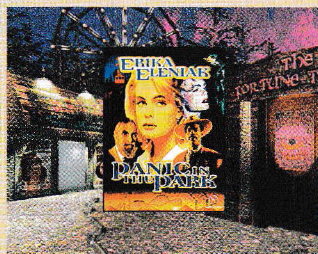
INFO




Tycoon via modem

U trećem broju Hackera pisali smo o TRANSPORT TYCOONU, igri koju je na tržište izbacio MICRO-PROSE, a koju je napravio CHRIS SAWYER. Od tada se nije pojavio nastavak, nego samo poboljšana verzija stare igre - TRANSPORT TYCOON DELUXE. Nova verzija nam donosi mogućnost da sami izrađujemo misije po svojim zamislima i mogućnost igranja dva igrača. Pri izgradnji misija možete sami odlučivati o terenu na kojem se igra, broju mostova i svemu što poželite. Poželite li igrati ovu igru u dvoje jer računalo držite dosadnim protivnikom, moći ćete igrati sa svojim prijateljem preko modema, mreže ili serijskog kabela. Dakle, ako nemate modem niste u trendu.

Panic in the Park



Ovih dana pojavila se CD igra u produkciji WarnerAciva za Windows i Mac-a u kojoj se šećete Luna parkom sa đepovima punim kovanica. Da bi ste si barem malo olakšali život prvo morate olakšati džepove. No, da ne biste mislili da se radi samo o osvajanju medvjedića gađanjem konzervi, postoji tu i zaplet. Nakon smrti utemeljitelja parka njegove dvije kćeri blizankinje(obje glumi playboyeva ljepotica Erika Eleniak) spore se oko budućnosti parka. Lijepa JAMIE želi sačuvati park,a zla JANIE ga želi srušiti. Park je oporukom ostavljen u vlasništvo zaposlenih, no oporuka je nestala. Ako je vi ne pronađete do jutra, park će pripasti JANIE. Igru igrate iz persperktive prvog lica kao u MYSTU i na vama je da odigrate sve igre u parku, razgovarate sa zaposlenima i spasite park. Nemojte da vas od svega ovoga uhvati panika, nego polako rješavajte jednu po jednu igru i zagonetku, te nađite do jutra oporuku i spasite park. A onda-na spavanje!

Chronomaster



Opet ista priča! Opet tisuće života ovise samo o vama, kao da nije dosta da godina na faksu ovisi o vama, još vam trebaju tisuće jadnika koji ovise o vama. Ili se mozda svemir pomakao za pola metra, pa ga treba vratiti u početni polozaj. No ako vam naša upozorenja ne vrijede ništa, onda izvolite. Navalite na svemir u ulozi KORDE, chronomastera, u ovu epsku avanturu punu cyborga, pirata i vještica. Ova avantura rađena je u 3D SVGA grafici i zaista izgleda odlično. Svi glasovi su u potpunosti digitalizirani,a dali su ih između ostalih i Brent Spiner iz Star Treka i Lolita Davidovic koju bismo rađe vidjeli u igri nego je čuli. Priču za CHRONOMASTER napisao je poznati pisac znanstvene fantastike ROGER ZELAZNY, igru je razvio DREAM FORGE INTERTAINMENT ,a objavio ju je CAPSTONE. Za sada igra dolazi samo za PC i to na CD-u.





Avantura napokon!

Godine 1936. svjetski rat je na pomolu. No, nevolja nikada ne dolazi sama. Tako su zle sile krenule u otimačinu za kineskim talismanom želeći ovladati svijetom. I sada je na vama da ih zaustavite i spasite stvar. THE RIDDLE OF THE MASTER LU najnoviji je proizvod programerske kuće SANCTUARY WOODS. U ovoj igri, koja najviše liči na Indiana Jonesa, vi se nalazite u ulozi Roberta L. Ripleya, svjetski poznatog avanturiste, sakupljača bizarnosti koje je objavljivao pod imenom "Vjerovali ili ne". Da biste se ugodnije osjećali kroz igru vas prati vaša suputnica Mei Chen, i povremeno vam pomaže. Radnja se odvija na 6 lokacija, a neke od njih su Uskršnji otoci Lima i Peru. Talisman za kojim vi i vaši protivnici tragate je ustvari carski pečat prvog kineskog cara. Igra sadrži puno logičkih slagaljki koje znaju biti prilično teške pa će vaše napredovanje biti znatno usporeno. Za uživanje u ovoj igri trebat će vam minimalno 486/25 i 8Mb. I CD ROM, naravno.

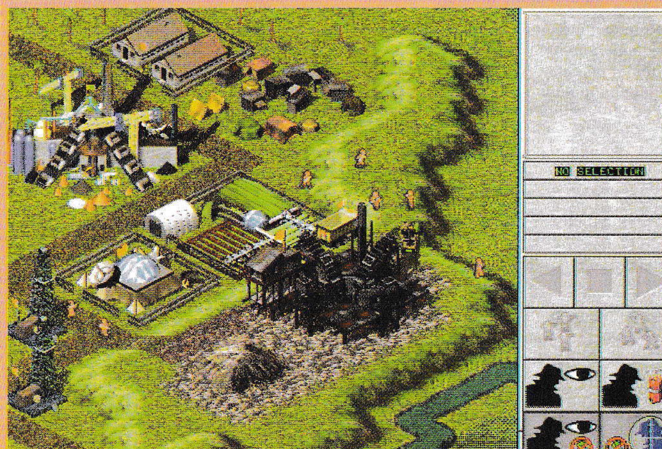
INFO

Oluja je u zraku!



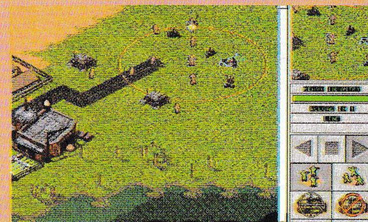
Da se i na Dalekom istoku sprema oluja, dokaz je EAST STORM, nova zrakoplovna simulacija u proizvodnji ACCEND INC. Radnja se odvija na Dalekom istoku nakon što Kina odluči staviti Tajvan pod svoju kontrolu, a to znači rat. Da bi stvar bila gora, u Tajvanu su izbori te napad dolazi u najgore vrijeme. Okršaji u zraku vodit će se iznad Kine, Tajvana, Koreje i Japana. Igra će doći na dva CD-a i radit će u 640x480x256 boja. Minimum za njeno pokretanje bit će 386DX40, a proizvođač najavljuje mogućnost igranja sa Virtual reality uređajima.

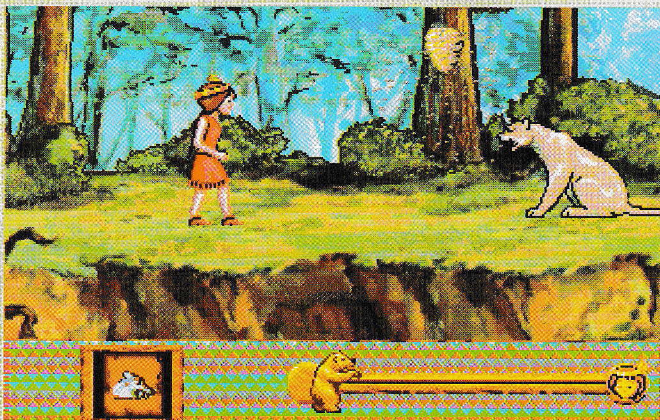




Dolazi li nastavak X COMM-a?

MICROPROSE ne mijenja konja koji pobijeđuje. Čemu mijenjati formulu koja donos uspijeh. Prvo je bio UFO,zatim X COMM,a nastavak koji slijedi nosi naziv THIS MEANS WAR. Iako je još uvijek NESLUŽBEN nastavak X COMM-a THIS MEANS WAR je upravo to. Ova strategija nalikuje na COMMAND & CONQUER, a od prethodnika ju razlikuje real time akcija, dakle akcija u stvarnom vremenu. Koliko će to pridonijeti atmosferi i napetosti igranja nije ni potrebno posebno napominjati. Nema više spavanja čekajući da računalo povuče svoj potez, nego treba biti brži od njega i zadati mu konačni udarac dok se on još nije dovoljno razvio da ga da vama. THIS MEANS WAR rađen je u SVGA grafici i sigurni smo da će svojim izgledom zadovoljiti i najzahtjevnije ljubitelje strategija koje je C&C razmazio do kraja.





Pocahontas

Animirani film POCAHONTAS koji je trenutno veliki hit u svijetu dobio je svoje izdanje za osobna računala. Riječ je, naravno, o istoimenoj kompjutorskoj igri. Vaš je zadatak da pomognete POCAHONTI, indijanskoj princezi, da pronađe šamana koji će joj pomoći da odrzi krhki mir između indijanaca i bijelaca koji naseljavaju njenu zemlju. POCAHONTAS dolazi na CD-u i nije pretjerano zahtjevna što se vaše opreme tiče: dovoljna joj je 486-33 i 4Mb. No ono što je posebno zanimljivo u vezi sa ovom igrom je to da ju nije razvila DISNEY-eva ekipa, kao što je to bio slučaj sa Aladdinom i Lion kingom, a to se primjećuje na svakom koraku. Naime, igra izgleda bitno lošije od prehodna dva DISNEY-eva naslova. Nema više one fenomenalne grafike i igrivosti, a sve zasluge za to možemo pripisati kompaniji sa zgodnim imenom TEENY WEENY GAMES LTD. Igru nije objavio kao i obično VIRGIN, nego GT INTERACTIVE. Valjda VIRGIN pazi ispod čega će se potpisati.



Što nam Sierra sprema?

Za proljeće 1996. SIERRA nam sprema tučnjavu nalik na MORTAL KOMBAT i STREET FIGHTER, a zvati će se CRY.SYS. U tom žanru SIERRA je do sada napravila samo BATTLE BEAST (recenzija u sljedećem broju Hackera) koji je dobro izgledao, ali je bio potpuno neigriv. Da li će vođeni tim iskustvom programeri SIERRE ispraviti pogreške glede igrivosti, ne znamo, ali mi u to sumnjamo. Naime, likovi izgledaju zaista sjajno, svi u visokoj rezoluciji, ali CRY.SYS je napravljen za WINDOWSE pa će vjerojatno trebati jači Pentium da igra ne bi trzala.



INFO



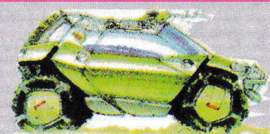


Formula 1 GP dobiva nastavak

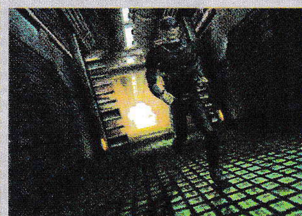
Super popularna FORMULA 1 GP dobija nastavak o kojemu se velika prašina digla čim se čulo da je njegova proizvodnja počela. Od nekih novite-ta koje nam nastavak donosi izdvajamo mogućnost igranja u mreži i preko modema. Dakle, užitaka u igri u dvoje neće faliti. Iako je prvi dio bio poznat po velikoj realističnosti koja je uvelike nadilazila sve tadašnje formule,nastavak nam donosi još veću realističnost vožnje. Proizvođač MICROPROSE obećao je da će sav vanjski izgled formula biti potpuno jednak stvarnim formulama i da sa igrom dolazi editor koji će vam omogućiti potpuno opremanje formule stvarnim elementima. Tako ćete moći mijenjati tipove motora, podešavati nagib spojlera i sve drugo što vam srce poželi.



Cyberia 2



Nakon što jednu igru prodate u 200 000 primjeraka po 100 DM komad, nije teško izračunati isplati li vam se krenuti u izradu nove. Ni o novcima za financiranje ne treba puno pričati, nego zagrabiti u vreću koju je prvi dio dobrano napunio. U nastavku vi ste opet ZAK koji se budi iz hibernacijskog sna i nastoji otkriti što se sa njim zbilo i da li je još nešto ostalo čitavo od Cyberie. Na dva CD-a na kojima CYBERIA2 dolazi naći će se pravo more novih zrakoplova, neprijatelja, bit će tu i ronjenja. I jedna poslastica; ZAK dobija jednu vrlo atraktivnu pratilju.



Playstation pregazio PC!!!



Najnovije vijesti iz EZ-a nam govore o dosada neviđenoj prodaji Sony Playstationa. Pa što li je to? Playstation je igraća konzola već poznatog nam japanskog giganta, tvrtke Sony. Sony se dosada nije bavio konzolama, no svojim novim proizvodom je postao No1 proizvođač konzola na svijetu. No dosta o Sonyju, prijeđimo na Playstation. Ova konzola se bazira na RISC procesoru M3000, 25 MHz (stari čip iz Silicon Graphicsa), koji postiže brzinu od čak 80 Mipsa!!! Tako da sve igre koje su do sada trebale PC Pentium procesor, postaju i više nego igrive na ovoj konzoli. Zbog specijalnih čipova ova konzola može "vrtiti" igre kojih još uvijek nema na PC-u (ne očekujte ih u skoroj budućnosti). Da bi se Sony osigurao kupio je i poznatog nam proizvođača igara Psyignosis, koji trenutno dominira ovom konzolom. Do sada je izdana prilična količina naslova; Wipeout, Lemmings 3D, Discworld, Ridge Racer, Panzer General, Kileak, Destruction Derby, Toshinden, Novastorm, Mortal Kombat 3 i drugi. Brzina izvođenja na ovoj konzoli je fantastična, tako da je osjećaj pri vožnjama utrka ravan onome u pravom automobilu pri brzini od 320 km/h. A pravu moć ove konzole prikazuje i to da se pri 20 automobila na ekranu igra neće usporiti. Dok su sve ove igre grafičke kvalitete ravne onoj trenutno na PC-u SVGA rezolucije u 16,7 miliona boja. S ovom konzolom nam dolazi i novi tip igara, a to su 3D šore. Da, dobro ste pročitali - 3D šore tipa FX Fighter, samo 10-ak puta bolje od navedenoga na PC-u. O zvuku ne treba ništa posebno napominjati, jedna riječ je dovoljna - Sony. Sve ove igre dolaze na CD mediju, na kojem je ova konzola i bazirana, tako da vam filmskih sekvenci neće nedostajati. Tu je i mogućnost slušanja glazbenih CD-a ili bilo koje glazbe iz igre (Dolby Stereo Surround). Također je poželjno imati što veći televizor, radi fantastičnog "filinga". Ne bojte se, nema kockica. Treba još dodati mogućnost igranja preko null kabela ili modema, koji ne dolazi standardno uz ovu konzolu, no može se kupiti. I što još reći? Cijena? Hm! Za europsko tržište prava sitnica, a kod nas baš i nije. No, treba napomenuti da ćete ovu konzolu platiti oko ¼ cijene PC-a na kojem ove igre mogu normalno (bez trzanja) raditi. Stoga hackeri, ako se želite kvalitetno igrati, bez problema sa raznim memorijama, malim tvrdim diskovima, sporim procesorom, sporim CD ROM-om, ovo je pravo rješenje za vas (a i vaše ukućane će manje udariti po džepu)!

Specijalno izvješće



Amiga Technologies

Tko su oni, kako su počeli i kakvi su im ciljevi?

Amiga Technologies (u daljnjem tekstu AT) je tvrtka osnovana ubrzo nakon što je Escom otkupio Commodore. Njihova primarna zadaća bila je proučiti Amigino tržište te vidjeti kakve su šanse za uspijeh. U AT-u su odmah "unovačeni" stari Commodoreovi ljudi koji su znali o kakvom se računalu radi i kakvi su njegovi potencijali.

AMIGA

Nakon kupnje osjećalo se veliko olakšanje jer napokon je pronađen spasitelj koji će, bez sumnje, brzo vratiti Amigu na mjesto koje joj pripada. U AT su bili puni novih ideja i imali potpuno novi pristup problemima. Za razliku od starog Commodorea oni su planirali ponuditi licencu na Amiginu tehnologiju, tako da bi svi zainteresirani mogli proizvoditi Amige.

Bilo je govora i o novoj RISC baziranoj Amigi, koja je trebala biti prodana u milionima primjeraka na Dalekom istoku. Iz nekog neobjašnjivog razloga dogovor sa kineskim partnerom je propao, a time i prilika da se pokrije jedno tako veliko tržište. Sada su se u AT morali okrenuti i drugim tvrtkama, a što je najgore, to je značilo da će morati poslovati i s puno ljudi koje je Commodore "najurio".



interview

Dugo su vremena zapostavljeni amigaši očekivali trgovinu u kojoj će moći kupiti Amigu ili neki njezin dio, grickali nokte, čupali kosu i neprekidno tvrdili kako nitko za njih ne brine. No vijesti da se uskoro u Zagrebu otvara Escomova trgovina, nismo ni trenutka oklijevali već smo posjetili zastupništvo Escoma za Hrvatsku i odlučili potražiti odgovore na neka od vaših pitanja. Iako kratak, razgovor je vođen sa gosp. Javorom Brkljačićem, direktorom koji nam je dao do znanja da će i u Hrvatskoj uskoro biti mjesta za Amigu i njene korisnike.

AMIGA

H.: Prvo pitanje koje vam moramo postaviti jest, svakako, kakva je vaša trenutačna ponuda?
J.B.: Trenutno smo stavili u prodaju model Amiga 1200. Uz nju se u Magic Packu dobiva i mnoštvo različitih programa kao što su: Wordsworth, Digita Datastore, Digita Organizer, Turbo Calc, Photogenics, Personal Paint i, naravno, Workbench 3.1, te igre: Whizz, Pimball Mania i Chaos Pack što je velika prednost pri kupnji Amige u našoj trgovini u odnosu na ilegalnu prodaju sumnjivih "novih" Amiga.
H.: Kakvi su vam planovi za buduću ponudu?
J.B.: Postoji kraća lista softvera i hardvera, koje namjeravamo nabaviti, dok ne vidimo kakva je potražnja i što možemo očekivati. Smatramo da nema smisla dovlačiti veliku količinu opreme jer još ne znamo kako će Amiga biti prihvaćena. Ako se pokaže da je zainteresiranost velika, planiramo ne samo povećati asortiman softvera i hardvera, nego i ustanoviti klub za korisnike Amiga, kako je praksa i u ostalim Europskim zemljama, te otvoriti BBS za svoje korisnike gdje bi oni mogli naći sve informacije koje ih zanimaju, a možda i nešto više...
H.: Da li će biti kakvih pogodnosti pri kupnji novih Amiga?
J.B.: Naravno, čim otvorimo trgovinu u Vlaškoj 37, moći će se koristiti mogućnost plaćanja čekovima u tri rate ili American Express karticom...
H.: Kada bismo mogli očekivati otvaranje trgovine?
J.B.: Trgovina bi trebala proraditi, ako sve bude u redu, negdje oko 5. prosinca.

Nakon ovog kratkog, ali vrlo informativnog, razgovora oprostili smo se sa gospodinom Brkljačićem, te krenuli prema redakciji. No, na izlasku nismo mogli ne zapaziti veliku raznobojnu reklamu za I- glassese (HMD set za Virtual Reality) i napomenu da je uz PC verziju ovih "naočala" moguće naručiti i verziju za Amige, stoga smo zaključili da se "stvar" ipak kreće i to u pozitivnom smijeru.

No, pojavilo se još jedno pitanje - hoće li Amiga biti prodavana samo u Escomovim trgovinama ili ne. Na sreću, razum je prevladao i Amige će biti prodavane i u Escomovim dućanima, ali i kod nezavisnih prodavača.

Na kraju, najveće iznenađenje je novi Amigin paket. Iako nam se cijena čini relativno visokom, ali uz nove Amige paket nudi i mnoštvo visoko kvalitetnih programa.

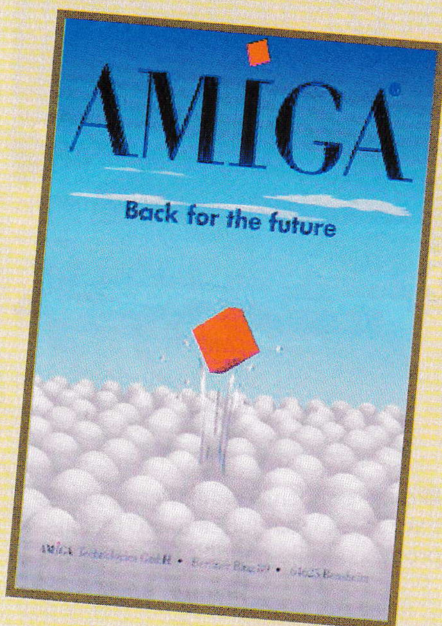
Sada se postavlja još jedno pitanje - kako zadržati proizvođače softvera i privući nove jer je u posljednje vrijeme trend da programerske kuće napuštaju Amigu.

Rješenje, čini se, leži u tome da je prvo potrebno prodati puno Amiga kako bi se ojačalo tržište

AMIGA

AMIGA (današnje je relativno malo s obzirom na broj drugih platformi), a tada će izdavači, koristeći čistu matematiku, zaključiti da im se isplati napraviti program ili igru za Amigu. Pisanje jednog programa za PC, naprimjer, košta oko 300.000 DM, a prebacivanje na Amigu 30-50000 DM, pa prema tome ne treba biti veliki matematičar da bi se uvidjela isplativost izrade programa za Amigu.

Felix



DOLJE:
Ukoliko ste zainteresirani za "dilanje" novih Amiga obratite se nekom od svjetskih zastupnika. Zastupništvo za istočnu europu, pa i za Hrvatsku, se nalazi u Švicarskoj, domovini poznatih švicarski satova, a i najvećih svjetskih banaka.

Trenutna ponuda Amiga računala:

Amiga 1200 - dolazi u Magic Packu sa ili bez hard diska, predstavlja najslabiju Amigu te je namijenjena za neprofesionalan rad. Bazirana je na 68020 procesoru, te ima 2Mb Chip RAM-a. Pametnom kupnjom ubrzivačke kartice moguće je od ove Amige napraviti vrlo jako računalo.

Amiga 4000T - najjača je Amiga i namijenjena je isključivo za profesionalan rad. Postoje dvije verzije ove Amige koje se međusobno razlikuju samo po snazi procesora (040 i 060), a inače uz njih se dobiva set programa za profesionalni rad i multimediju.

Planirani NOVI modeli:

Amiga 1300CD - izlazak ove Amige planira se za veljaču ili ožujak sljedeće godine. Ova Amiga će biti negdje između A1200 i A4000T. Specifikacija nove Amige će biti: 68030 procesor na 33MHz ili 50MHz, 4 Mb RAM-a (2 Chip + 2 Fast), hard disk od 350 Mb, CD-ROM.... Ovo je Amiga za poluprofesionalni ili profesionalni rad.

Power Amiga - najavljena je za kraj 96 ili početak 97. Amiga koja će biti bazirana na RISC procesoru i koja će po svemu sudeći vratiti Amigi mjesto koje joj pripada. Za ovu Amigu se trenutačno razvija i novi, poboljšani OS, koji će zadržati kompatibilnost sa svim prijašnjim modelima, ali će i imati neke nove i napredne funkcije. Za sve ostale modele pojavit će se RISC bazirane kartice sa novim ROM-om pa će i slabije Amige moći koristiti prednosti RISC procesora. Izlazak prve takve kartice najavljen je sredinom 96. godine.





Američki derbi

Da amerikancima nije dovoljno voziti dobar auto i uživati u brzini, dokazuju i njihove auto utrke. S toga nam Psygnosis priprema jednu "utrku" na američki način.

Psygnosis, koji već odavno nije napravio ništa senzacionalno, počeo je raditi igre za Playstation. I tako je odlučio napraviti igru Nascar tipa samo malo "življu". Što je odlučio to je i napravio, na Playstationu, a sada se priprema i konverzija za PC. Pa ponosno najavimo... Destruction Derby!

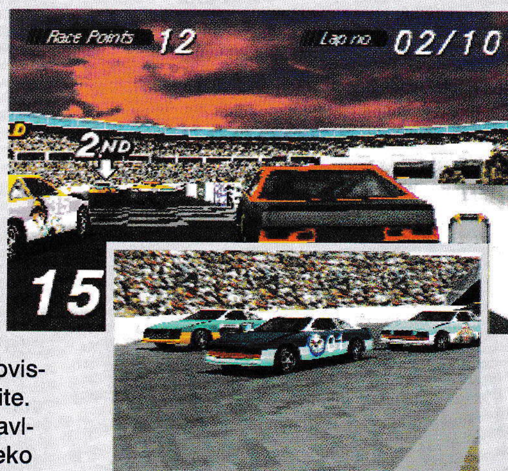


Čemu tolika buka?

O ovoj igri se baš i ne bi puno pričalo da je napravljena na klasičan način: jedna staza, jedna utrka, jedan cilj - stići prvi. Sve je sada postavljeno naglavačke; jedna staza, jedna utrka, dva cilja. Prvi cilj - uništiti protivnike, drugi cilj - preživjeti utrku. Protivnike možete efikasno uništiti tako što ćete se zabiti u njih dok se oni pokušavaju zabiti u nekog drugog. Ako pri takvom jednom sudaru uspijete okrenuti protivnika za 360 stupnjeva, dobit ćete punih 10 bodova (i moje čestitke). Za sve manje egzibicije dobivate i manje bodova. Ako uspijete nakupiti dosta bodova i proći kroz cilj (nakon 12 krugova), preživjeli ste. I tako na 7 različitih staza, koje se još mijenjaju ovisno o ligi u kojoj se nalazite. Da bi igra bila uzbudljivija najavljena je još i mogućnost igranja preko modema ili mreže sa čak 20 živih vozača.

Voila!

Za ovu se urnebesnu jurnjavu predviđa 486/66 kao minimum, sa 8 MB Rama i naravno 4xspeed CD Rom, ukoliko nemate Playstation, na kojem ova igre fantastično izgleda. Tu će još biti i mogućnost SVGA rezolucija ukoliko ste ponosni vlasnik Pentiuma. Pa hackeri, što još dodati osim: uništite protivnike prije negoli oni unište vas!



Silvano Bucić







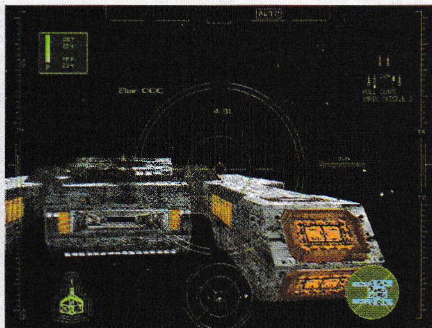


The Bowl

Ova je staza napravljena kao arena. Cilj vam više nije stići prvi već samo zaraditi što više bodova i što duže preživjeti. Ova se staza može igrati na način svatko protiv svakoga s tim da kompjutor upravlja sa 19 vozila, a vi sa jednim i da se svi međusobno razbijate. Tu postoji i drugi način, da svih 19 vozila igra protiv vas, tj. oni vas love po areni i pokušavaju što prije razbiti.

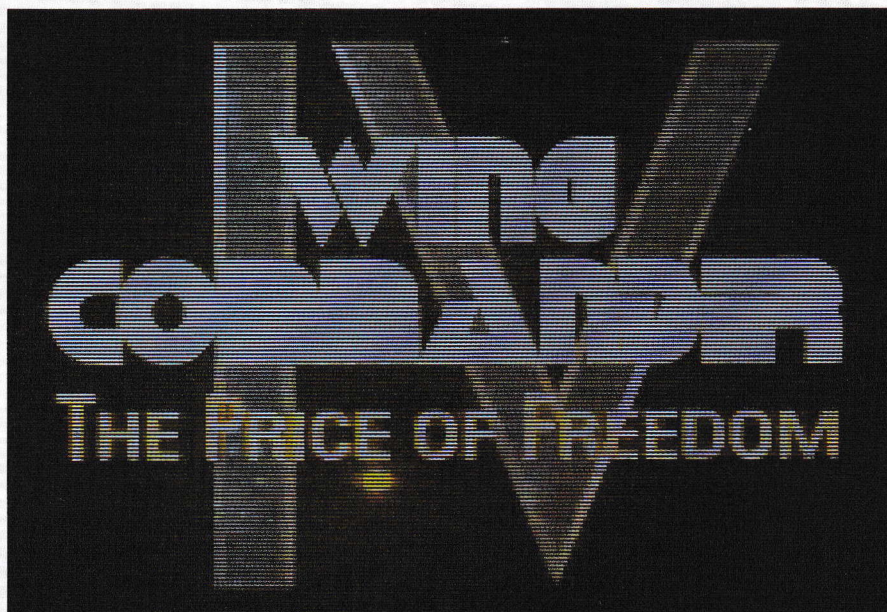
Auto možete voziti s pogledom iz kabine ili iz kamere koja prati vaš auto. Poslije svake vožnje možete odgledati replay.

Mali autić na slici označava oštećenja na autu. Poželjno je izbjegavati sudaranje u dio koji vam je najviše polomljen (označeno crvenom bojom). Ukoliko vam je jedan dio znatnije oštećen od drugih, auto će vas zanositi u stranu na kojoj je oštećeni dio.



Kao što sam već spomenuo, rat je gotov, a naš se dragi pukovnik Blair konačno skrasio, ostvario svoj dugogodišnji san i kupio malu farmicu te se posvetio napornom mirnodopskom životu. Klasika je već da upravo u takvim trenucima stvari krenu nagore, pa su se tako zakomplicirale i u mirnoj zemaljskoj konfederaciji. Okolni su svjetovi došli do zaključka da se konfederacija prema njima ne odnosi previše korektno i gle čuda - pokrenuli revoluciju. Rat je ponovo tu, a konfederaciji više nego ikada treba legendarno Tigrovo srce i tu u film opet uskačete vi.

Ne znam da li je potrebno naglasiti da Origin opet nije razočarao brojne WC fanove, ali treba reći da je opet ostvareno čudo. Čudo zato što smo, nakon ozloglašene trojke koja je među prvima zahtijevala Pentiume i 16 MB RAM-a za optimalan rad, očekivali sličan "napredak" i u četvorci. No, dečki su odlučili posao napraviti kako treba i rezultat je stvarno impresivan jer novi Wing Commander definitivno

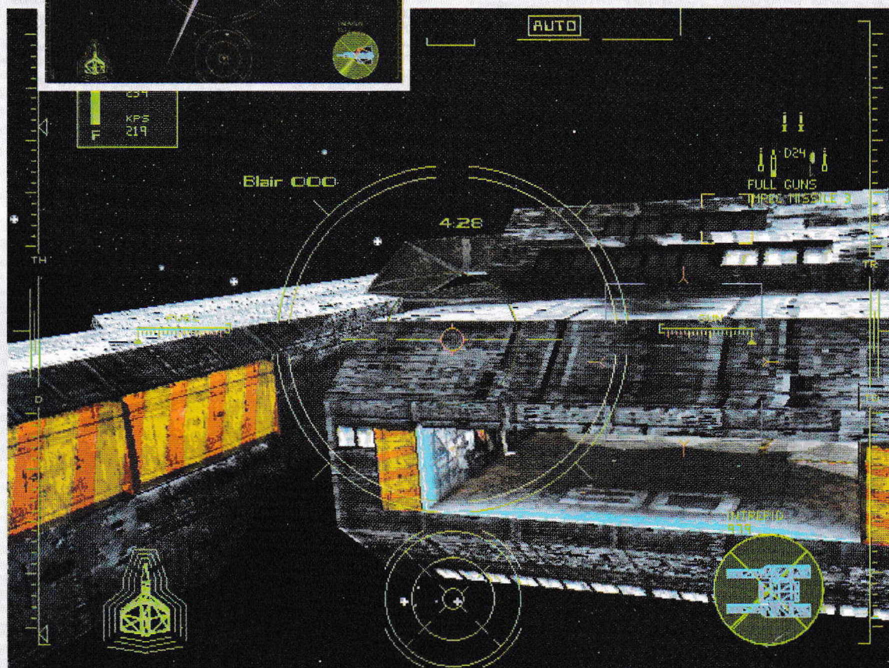


Cijena slobode

Kilrath je uništen, dugogodišnji rat gotov, vama je dosadno, a Originu treba hrpa novaca... Odgovor na sve ovo je više nego logičan, a pred nama je najnoviji nastavak legendarne svemirske sage.

radi brže od prethodnika. Dodam li tome da je pored standardne SVGA dodana i opcija igre u 16 bitnoj boji koja cijelu stvar bitno ne usporava, shvatit ćete moj optimizam. Istina, za optimalnu će vam igru i opet trebati Pentium, ali igrate li u visokoj rezoluciji sa sirotih 256 boja (pri čemu igra djeluje stvarno prekrasno), moći ćete se izvući s nekom 486-icom, o čemu u trojci nije bilo ni govora. Znači, ipak







nije sve tako crno.

Fanove će vjerojatno zanimati i da li se pojavljuju neki od starih likova. Naravno! S vama su opet Paladin, Vagabond, Eisen, Maniac, a mrzit će vas opet i stari dobri Tolwyn. Misija će navodno, biti preko sedamdeset! Razlog tome je što je interaktivnost s ostalim likovima znatno poboljšana, pa Origin tvrdi da će biti čak četiri ili pet mogućih smjerova u kojima će se igra moći odvijati, a sve naravno ovisi o vama i vašem "stilu" rješavanja problema. Razlika će jedino biti u tome što više nema Kilrathija već su protiv vas sada razni gusari i banditi iz okolnih svjetova, što znači da će pored standardnih biti i raznih undercover misija u protivničkim bazama i brodovima.

Recimo još za kraj da će WC IV biti na sedam CD-ROM-ova, a u našim se krajevima očekuje negdje iza Nove godine, zato, budite strpljivi. Isplatit će se.

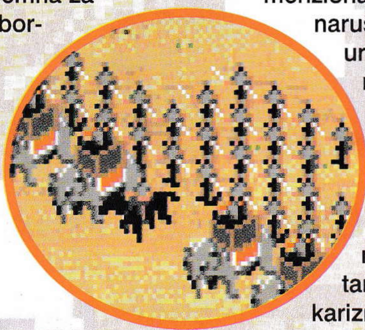
Dario Rakovac

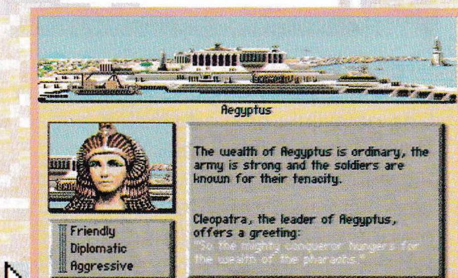


Branite

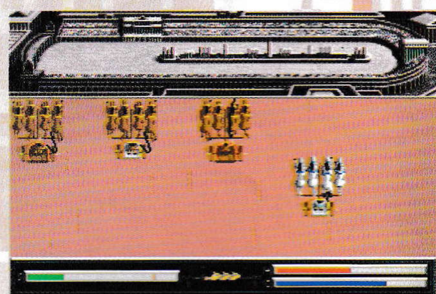
Prošlo je 400 godina od ... centurion se ulogorio sa ... Tiber u iščekivanju vaših ... kažete "Alea iacta est" i ... je jednog od najvećih carst... ostanu zauvijek zapamćen... doživite sramotu - da Rim ...

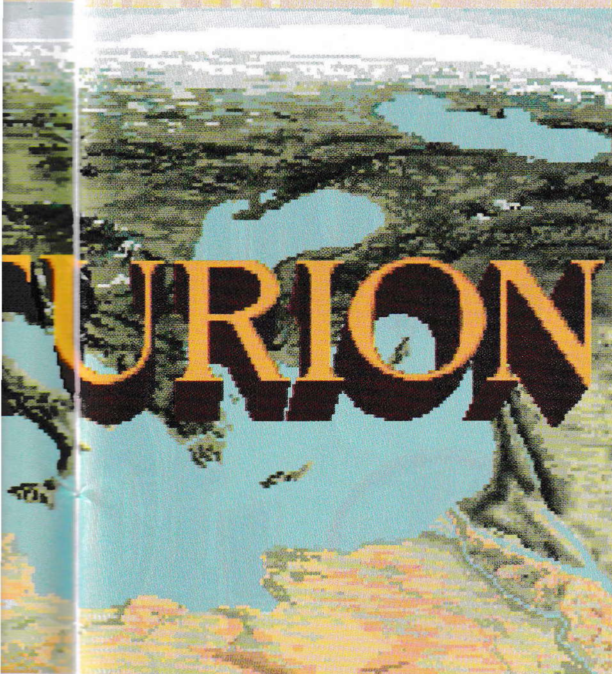
Centurion je jedna od rijetkih igara u kojoj je sve dobro napravljeno - a to znači da su igrivost, grafika, zvuk, glazba i atmosfera "prva liga". Mišljenja sam da je Centurion zaslužio svoje mjesto među boljim igrama. Počinjete 275. BC, a vi imate jednu pješačku legiju od 4200 ljudi željnih borbe. Vaš je zadatak osvojiti sve zemlje označene na mapi, a ima ih 26. Klikom na ikonu legije pojavljuje se u gornjem dijelu ekrana tabela sa imenom legije (ili kasnije više njih ako ih je veći broj u toj zemlji), brojčanim stanjem, statusom (u formiranju je ili je spremna za pokret) i stupnjem ratobornosti (fierce, good, weak). Legiju pomičete klikom na njenu ikonu i prebacite je u neku od susjednih zemalja ili na brodove (ako ih imate). Pojavljuje se slika vođe naroda, koji uglavnom nije neki lijepotan (naročito onaj iz Parthie koji neodoljivo podsjeća na naše bradate susjede, vidjet ćete zašto). Prije pregovora pročitajte podatke o jadnicima koji i ne slute što ih čeka. Tu ćete naći zanimljivosti kao što je njihovo bogatstvo, opis zemljišta na kojem žive, veličina vojske i najvažnije, koliko su hrabri. Tijek pregovora ovisi o vama, ali uglavnom nakon nekoliko psovki sve završava ipak ratom. Ovo vam je odnekud poznato? Slijedi bitka. Prvo birate formaciju, a ovisno o njoj i taktiku. Vaša je legija prikazana trodimenzionalno i podjeljena je na kohorte koje imaju svoje ime, brojčano stanje i moral (fierce, good, weak, pancky, panicked) gdje stigavši do panicked gubite kontrolu nad kohortom koja se nastoji što brže izgubiti s bojišta. Svakom kohortom možete jednostavno upravljati - klikom na ekran zaustavite bitku i tada mirno odredite pravce kretanja pomoću plave crte; kraj crte je mjesto gdje se kohorta spustila. Pomicanje je omogućeno samo gore - dolje, lijevo - desno, ali ne i poprečno jer kretanje nije trodimenzionalno. No, to nimalo ne narušava atmosferu jer su urlici vojnika u ratnom metežu, udaranje bubnjeva, rzanje konja i rika slonova odlično napravljeni. Važna karika u bitci je zapovjednik, pomoću njega upravljate kohortama. On sam ima svoju karizmu, jačinu glasa čiji je domet čujnosti označen točkastim krugom i o tome će najviše ovisiti ishod bitke jer kohortama izvan tog kruga ne možete upravljati, a ako ostanete bez njega loše vam se piše. Još je bitna opcija " melee " kojom naređujete legiji da napada po volji tj. da se razvije. Nakon pobjede slijedi izvještaj o žrtvama, a zatim gubitnike možete opljačkati, što će ih uglavnom još više razbjesniti i ukoliko ih niste dovoljno potamanili mogu, gle drskosti, dignuti pobunu. Klikom na neku od zaposjednutih zemalja dolazite na ekran podjeljen na dva dijela. Desno je prikaz koliko su stanovnici zadovoljni vama, kakav je njihov status (građani, okupirani ili saveznici), zatim količina novca iz posljednjeg poreza, vaš čin, količina talenata (čit.novca). Lijevim dijelom možete odrediti visinu poreza, unovačiti novu legiju (pješačku, konjičku ili čak konzularnu armiju, što ovisi o vašem činu). Samo u Rimu možete napraviti igre i sudjelovati u njima (utrka dvokolica i borba gladijatora). Kod utrka najprije izaberete tip kočije, zatim hoćete li se i koliko kladiti, podmititi nekoga ili prizvati bogove koji će nekog učesnika usred utrke lijepo ispržiti. Kočijom upravljate pomoću joysticka ili kursorskih tipki; plava crta na dnu ekrana predstavlja stanje strukture kočije. Kada ona nestane vi započinjete glumiti plug. Na zelenu crtu pazite - da vam u zavoju ne prijeđe preko male crvene crtice jer vam se tada događa isto što i kad nestane plave. Velika crvena crta







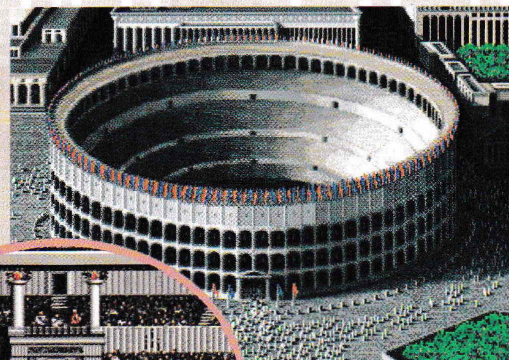


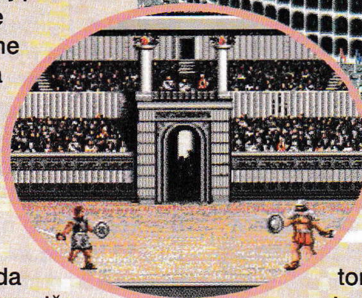


...itelj Rima

...od osnutka Rima i mladi rimski ... svojim legijama na obali rijeke ...ih naređenja. Na vama je da ... povedete ih prijeko, u stvaran... rstava u povjesti i da vaša djela ...ćena i prepričavana ili pak ...im opustoše Kartažani.

predstavlja snagu konja. Ribe označavaju broj krugova. Položaj kočije vidite u gornjem dijelu ekrana, vaša je označena bijelom točkicom. Za borbu gladijatora morate sagraditi arenu koju možete imati samo kad dobijete viši čin. Izaberite gladijatora s kojim ćete se boriti, kao i hoće li njegov protivnik biti neka lijepa zvjerka ili drugi gladijator. Naravno, sve to treba dobro platiti, zato gladijatorske igre održavajte samo kad ne znate što s pustim talentima, a to neće biti baš često. Flota može imati tri vrste brodova koji se razlikuju po veličini, pokretljivosti i cijeni. Pomorska bitka počinje kad sa svojom flotom uđete u more gdje se nalazi i protivnička. Nakon uvodne animacije birate komandni brod kojim ćete upravljati. Uvijek izaberite Quinquereme jer je ona dovoljno velika i pokretljiva. Tijekom bitke ne vidite cijelu flotu, nego samo svoj i zapovjednički brod svoga suparnika iz ptičje perspektive. Možete usporavati i ubrzavati, ispaljivati grčke vatre i strelice ili se zabiti u neprijateljski brod. Nakon sudara bitku nastavljaju mornari čija je brojnost označena donjim brojem na dnu ekrana, vaš je desni i o njima ovisi hoćete li zapjevati onu " Kaaad naaš brod tone, tone... " ili grickati kokice uživajući u predstavi u kojoj glavne uloge igraju vaš protivnik i morski psi. Gornji broj predstavlja brojčano stanje ostatka flote. Za vrijeme bitke svira glazba koja prati radnju, a ubrzavanje broda prati ritam bubnjeva što još više poboljšava atmosferu. Nastojte što prije potopiti suparnika jer će se tada njegova flota, ako nije suviše brojnija od vaše, najvjerojatnije predati. Prije kraja nekoliko savjeta i caka. Nikada ne podcjenjujte protivnika, naročito na višim nivoima. Pazite se krvoločnih Gala kao i slabih Dalmatinaca. Oni koji su radili igru očito nisu dobro proučili povijest jer bi tada znali da su Rimljani vodili najduži rat, čak 256, upravo sa Dalmatincima, što se sigurno ne bi dogodilo da su Dalmatinci bili neki slabići. Usput, zanimljiva je veličina Dalmacije he, he! Pogledajte dokle ono seže njezina istočna granica. No dobro, toliko o povijesti, vratimo se igri. Nastojte što prije doći glave protivničkom zapovjedniku jer ćete tako obezglaviti njegove postrojbe, a većina će podbrusiti pete. Uglavnom koristite formaciju wedge (trokut) i taktiku "stand fast". Protivnika najprije napadnite bočno, a sredinom napadnite protivničkog zapovjednika ukoliko je ispred svoje vojske. A ako nije, povlačite sredinu dok ne sredite bokove i tako opkolite protivnika. Pokušajte ne istrijebiti neprijateljske vojnike, naročito ako su dobri borci jer kasnije možete od njih napraviti legionare. Da biste smanjili nezadovoljstvo, nemojte ih oporezivati nekoliko sljedećih poteza. Povremeno, da biste ih odobrovoljili, bacite kojega roba u arenu lavovima. Kad osnivate novu legiju pripazite tko će joj biti zapovjednik jer su osim onoga kojega imate na početku još samo tri vrijedna pozornosti, a to su: Marius - domet glasa 16, Pompey the Great - 14, Cornelius Scipio - 15, svi ostali su više nego bijedni. Zato prije osnivanja legije snimite poziciju, pogledajte tko vam je zapovjednik - ako niste zadovoljni učitajte poziciju i ponovo oformite legiju, ovo ponavljajte dok ne dobijete nekog od navedenih. Kod utrka najprije se dobrovoljno razbijte dok omjer oklada ne naraste do 1 : 5, tada se kladite najvećom svotom i nastojte pobijediti. Sa svakom utrkom koju završite čitavi smanjuje se omjer za 1, tada se opet razbijte da bi se on povećao, pritom koristite uvijek isti tip kočije. Gladijatora koji se dobro borio nemojte ubiti jer ćete izgubiti na popularnosti.





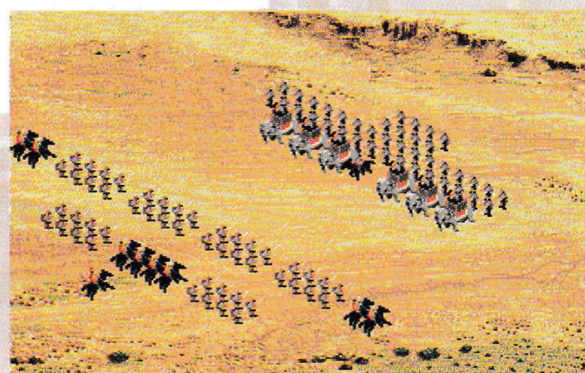
Uvijek pregovarajte jer kod nekih naroda možete uspjeti i bez borbe. Centuriona bih iskreno preporučio ne samo ljubiteljima strategija, nego i ostalima jer pored strategijskog tu je i arkadni dio. Igra je prožeta humorom i uz nju ćete se sigurno dobro zabaviti. Zapamtite: carstva rastu i padaju poput plime, a vječno nije ništa.

Ivan Vulić

CENTURION

GOST UREDNIK:

Ovoga puta na stranicama "Hackera" gostuje Ivan Vulić iz Splita koji kaže: "Moj gušt su strategije. Iako takve igre najviše zaokupljaju moju pozornost, drago mi je ponekad odigrati i koju dobru avanturu tipa "Monkey Island" i dobru simulaciju ili pucačinu s dobrom grafikom. Ovisnik sam postao još od stare dobre, legendarne, opjevane 64-ice igrajući igre "Guadalcanal", "Johnny Reb" i dr. pa preko "prijateljice" i sada PC-a kojeg sam kupio zbog igara kao što su "Panzer general", "Myst"..." Inače, Ivan ima 19 godina, studira na Pomorskom fakultetu a igra igre na konfiguraciji PC486DX4 sa 8MB RAM-a. Ivane, samo naprijed!

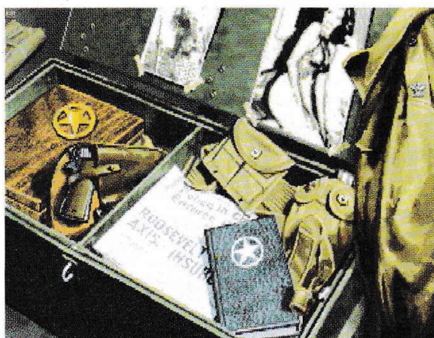


ACROSS TH 1944

Marš n

Simulacije tenkovskih borbi
se nagledali bezbroj igara
strategiji ili pak čistoj,
Microprosea odlučili su
cjelinu i na dosta zasićeno
i bolje. Zadatak su obavili
na Rajnu!



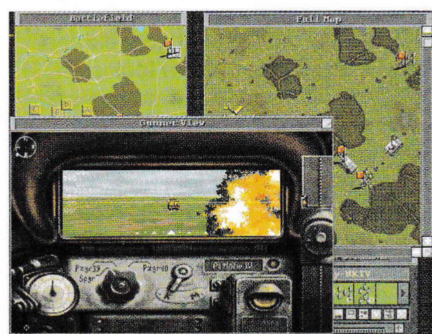


"Vozač, stani!", viknuo je major Curtis. "Neprijateljski tenk na 11 sati." Prije nego je Curtis stigao izdati sljedeću naredbu vozač je stao, kupola je već bila usmjerena prema cilju, a punjač je stavljao granatu u cijev. "Pali!", uslijedila je naredba. "KLAAAANG!", zrno se odbilo o oklop teškog njemačkog tenka. Lovac je upravo trebao postati plijenom jer se kupola teškog panzera počela okretati prema njemu. Srećom, sposobni je punjač Anderson već izvadio čahuru i Sherman je bio spreman za novi hitac. "Pali!", odjeknulo je ponovo, ali sada se čuo veliki bum, a na mjestu na kome se domalo pripremao njemački tenk sada je bio samo veliki oblak dima. Curtis je obrisao znojno čelo pitajući se kako je moguće znojiti se po takvoj hladnoći. No, on je barem još uvijek bio tu, živ.

Ovo bi mogao biti uvod u novu Microproseovu stratešku simulaciju 1944 - Across the Rhine (ATR), igru koja to ime nosi s punim pravom. Zašto je to tako? Odgovor je jednostavan. ATR objedinjuje stratešku igru i simulaciju vožnje i borbe oklopnim čudovištima s kraja II. svjetskog rata, što znači da ovdje nećete samo odslušati jutarnji briefing, ući u tenk i drapati po svemu živom, nego će i briefing i upravljanje svim jedinicama na terenu pasti na vas. Naravno, smatrate li bilo koji od navedenih zadataka preteškim, možete se odlučiti i za samo jedan od njih, a ostalo prepustiti tzv. umjetnoj inteligenciji. Pitate se zašto baš kraj drugog svj. rata? Razlog je uglavnom taj što su na početku rata njemačke snage imale ogromnu prednost u oklopnoj moći, koja je uz poznate STUKE postala simbolom munjevitog rata - Blitzkriega. Stoga su ljudi iz Microprosea, kako bi izbjegli situaciju u kojoj ćete na njemačke panzere jurišati konjicom, odabrali upravo onaj trenutak kad se ta prednost počela naglo topiti i omjer snaga je polako postajao sve uravnoteženiji. Tu, po tko zna koji put, dolazite vi i na vama je da osigurate brzu pobjedu saveznicima ili spasite Treći Reich propasti i osigurate mu tisućljetno postojanje. Igra je povijesno dosta precizna, ali znam da ima i onih koji povijest baš ne vole.



Uzevši kutiju u ruke, primjetit ćete da dobro "leži" u rukama. Dvije opširne knjižice će vas uputiti u sve tajne ove lijepe igrice i zbog toga ovdje neće biti nabrajanja raznih komandi za upravljanje tenkom ili opisa jedinica, tenkova i strateških manevara. Sve je to vrlo dobro i detaljno opisano u spomenutim knjigama, pa stvarno nema smisla da pola ovog broja Hackera ode na prepisivanje priručnika. Što se pak tehničke strane tiče, situacija baš i nije sjajna. Napomenut ću samo da tipična instalacija zauzima punih 90 Mb na tvrdom disku, što je u biti sadržaj cijelog CD-ROM-a i da se usprkos tomu na učitavanje bitke zna čekati i do minute. Postoji, naravno, i minimalna instalacija koja "krade" oko 7 Mb, ali za igranje vam je u tom slučaju potreban hexium s CD pogonom deseterostruke brzine jer se tada svaka ikonica vuče s CD-a, a mislim da nije potrebno naglašavati kako to može biti spooooooro! Šalu na stranu, žrtvovali ste prostor na disku, ali tu priči nije kraj jer minimum za



pokretanje igre s digitaliziranim zvukom je 8 Mb, a ispod DX2/66 procesora o igri ne treba ni razmišljati. Čini vam se puno? Možda i je, ali to vam je dovoljno samo za igranje u najnižoj ponuđenoj rezoluciji od 640*480, dok vam za 800*600 ili 1024*768 onaj redak na kutiji u kojem stoji "pentium recommended" odjednom postaje jasan. Ovaj pomalo ironičan i razočaravajući opis takav je stoga što smatram da je Microprose pretjerao - ATR je ipak samo strategija, a ne nekakva ultra realna simulacija letenja koja bi sličan hardver tjerala do maksimuma. No, nemojte da vas





LIJEVO: Detaljni prikaz bojnog polja 1:1.
DOLJE: Legendarne Panzertruppe.

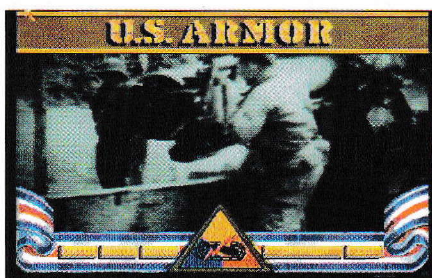
THE RHINE 1944.

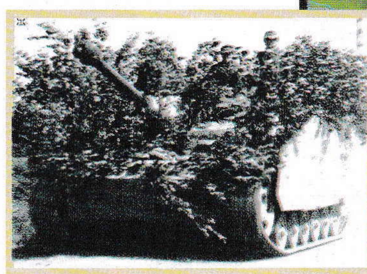
...na Rajnu!

...bi nisu nikakva novost. Svi smo ...ra u kojima je težište bilo na ...destruktivnoj akciji. Dečki iz ...povezati ovo dvoje u jednu ...eno tržište progurati nešto novo ...ili više nego dobro i tu je Marš

sve to skupa obeshrabri! Zanemarimo li ove "sitne" nedostatke ipak je ATR jedna vrlo dobra, detaljna i precizna igra.

Krenimo sada, konačno, sa samom igrom. Na početku je pred vama prva i prilično teška odluka - da li svoju sudbinu vezati uz US Armor ili Panzertruppen. Potom upisujete svoje podatke te odabirete čin, o kojem će ovisiti stupanj težine igre i odgovornosti koju ćete nositi na svojim krhkim plećima (na najlakšem levelu upravljate tek jednim vodom, dok na najtežem vodite brigu o čitavom bataljunu). Kad je sve to gotovo, pred vama će se pojaviti glavni ekran gdje birate neku povijesnu bitku, čitave







DESNO: Neprijateljski tenk točno u podne.

kampanje. Ako vam velik broj napornih bitaka ne predstavlja poseban izazov na raspolaganju vam je izvrstan mission builder u kojem ćete sve kamenčiće, travčice i tenkiće moći rasporediti sami.

Sada ćete sve manje i manje žaliti one silne megabajte i spomenute "sitnice" jer igra stvarno ima dubinu i nakon samo pola sata igranja prilijepit će vas za stolicu. Recimo da ste sada sa svime zadovoljni i odlučili ste se za neku instant misiju. Po detaljnom briefingu pred vama će se pojaviti tablica realnosti, gdje igru možete prilagoditi svom trenutnom igračkom iskustvu pa tako možete uključiti besmrtnost, neograničeno streljivo i slične sitnice te junački izletjeti na livadicu i pucati ili gaziti po svemu živom pitajući se kada ste se zadnji put osjećali ovako dobro. Konačno, počela je bitka. Svaki će prekaljeni kućni vojskovođa primjetiti da je ekran podijeljen na četiri dijela. Gornja dva dijela predstavljaju stratešku kartu bojnog polja, s tom razlikom što lijeva daje opći prikaz terena, a desnu možete uvećavati ili smanjivati po volji da biste dobili što bolji uvid u situaciju na terenu. Donji lijevi ekran, većini najzanimljiviji, predstavlja trenutno odabrani 3D pogled koji može biti iz unutrašnjosti tenka, s kupole, neki vanjski pogled i sl. Tu ćete upravljati svojim tenkom te pucati po brojčano nadmoćnijem neprijatelju. Ovdje postoji jedna mala zamjerka programerima. Čak i ako maksimalno povećate opisani ekran, vrlo ćete teško prvi otkriti neprijatelja. Naime, ako tenk ne stoji točno pred vama vidjet ćete samo nekakvu točkicu koju obično prati bljesak i slika vašeg uništenog tenka. No, dužim igranjem znat ćete vrlo dobro što je neprijateljski tenk, a što kućica ili drvo. Ostao je još samo desni donji kut koji zauzima svojevrsni toolbar. Na njemu ćete mijenjati poglede, birati između jedinica pod vašom kontrolom te ih nemilosrdno slati u smrt, i niz drugih stvari koje ovdje nažalost ne možemo detaljno



opisati (velik broj ofenzivnih i defenzivnih manevara gdje upravljate svojim tenkovima, zrakoplovima i pješacima, koji su presloženi i zahtjevaju veći broj ilustracija i uputa da bi ovdje bili opisani). Sve to možda izgleda složeno, ali proučite li pažljivo one dvije knjižice vaše će strahovite strateške sposobnosti ponovno doći do izražaja, a kutija s odlikovanjima misiju za misijom postajat će sve blještavijom.

Za kraj, ATR sasvim sigurno neće zapaliti mase, ali će svakako steći određeni krug obožavatelja koji će godinama nakon svih uspješno odigranih bitaka pričati djeci i unucima.. "Bilo je to jednog hladnog jutra kod Ardennesa..."

Dario Rakovac

CD ustupio Unitrend tel.: 042/57-355

ACROSS THE RHINE
Microprose

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	71%
Grafika	68%
Igrivost	59%
Ideja	56%

UKUPNO 64%
Igrano na: PC586/90, 16 MB, CD ROM

Eh, da...... Mortal Kombat...... nasilje...... gubljenje krvi...... popucani kapilari...... bezosjećajno kastriranje prijatelja...... bili su to veseli dani. Pa, eto i novog nastavka Acclaimove ultranasilne razbibrige, koji bi s obzirom na "dvojku" trebao biti bolji. Pa, pogledajmo i to.



Neopravdani genocid

Borilačke igre devedesetih su uglavnom zasnivane na komercijalnosti i popularnosti među korisnicima, koji su ih gutali kao vodu. No, povremeno bi netko probio led i proizveo nešto čime bi igrači bili toliko impresionirani da bi prokletu stvar igrali 20-ak sati dnevno. Jedna od takvih igara bila je i Mortal Kombat: nemilosna borilačka igra puna nasilja, odsječenih nogu, ruku, glava i ......

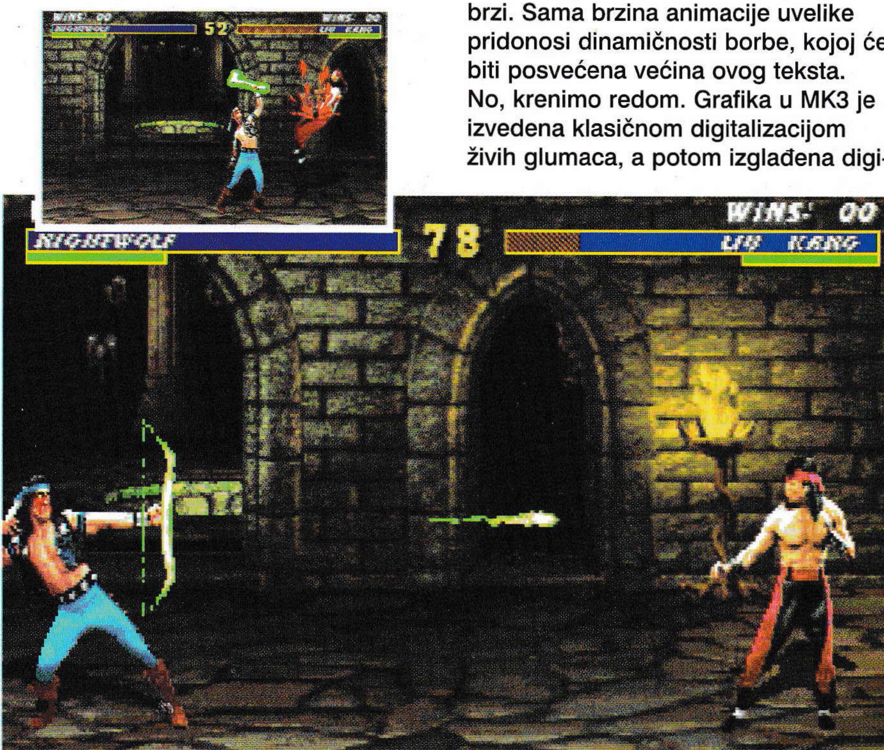
I tako, nakon kojih dva mjeseca, Acclaimov je proizvod postao najveći hit zbog nekoliko razloga, ali spomenut ću samo najvažniji: igrivost. Nakon pet godina, desetaka katastrofalnih klonova, jednog službenog nastavka i mnogo otkrivenih tajnih udaraca najnoviji Mortal Kombat 3 postaje hit na konzolama. Eto, moj je posao da pogledam kako stvari stoje sa PC verzijom.

Sama činjenica da PC nije baš idealan stroj za borilački žanr, neće mnogo pomoći ovom CD izdanju, no ipak njegova grafika i animacija (koje se, vjerujte mi, nisu mnogo promijenile) svjedoče da ima, ipak, budućnosti za šore na PC-u.

Prelomi

Za razliku od prošlog nastavka MK3 donosi mnoštvo svega i svačega. Likovi su veći nego u "dvojci". To bi mogla biti prednost, budući su izuzetno glatko animirani i izrazito brzi. Sama brzina animacije uvelike pridonosi dinamičnosti borbe, kojoj će biti posvećena većina ovog teksta. No, krenimo redom. Grafika u MK3 je izvedena klasičnom digitalizacijom živih glumaca, a potom izglađena digitalnim vizualnim efektima. Kad smo već kod toga, moram priznati da su me impresionirali doista dobro izvedeni projektili; primjerice Sheeva (polu-zmaj) inkarnira vatrenu kuglu koja iza sebe ostavlja trag dima i neke vrste energije. I glede same borbe programeri su se pobrinuli da bude uvelike poboljšana. Naime, borba je izvedena na dva kata. Želim reći da na specifičnim borilištima možete svoga bližnjega preseliti na viši kat lakšim podražajem podbradice. Osim toga uvedena je i komanda "run" kojom vaš lik uhvati šprint, te svom silom izvede jak udarac koji u većini slučajeva prenese protivnika na drugi dio ekrana. Sve ostalo je gotovo isto kao u prošlom nastavku. Udarci su podijeljeni na četiri obična te četiri posebna.





Novi način ubijanja

Mortal Kombat 3 donosi i mnoge zanimljive stvari glede samog izbora likova. Naime, na raspolaganju vam je impresivan izbor od četrnaest manje-više novih likova. Svaki lik ima četiri posebna udarca, fatalty, babality i animality (koji je nov u odnosu na prošli nastavak).

Gore navedeni "finishing move" pretvara vaš lik u neku životinju koja protivnika u većini slučajeva kastrira.

Likovi i njihovi potezi (*sigh*)



SHANG TSUNG (John Turk)
Tsung je Shao Kahnov glavni čarobnjak koji sumnja u svog šefa.

Plamteća lubanja: B B HP
2 plamteće lubanje: B B F HP
3 plamteće lubanje: B B F F HP
Vatrena kugla iz zemlje: F F B B LK

Transformacije:
LIU KANG: F D B U, držeći BL
KANO: F B F BL
SONYA: D D D, RN+BL+LP
KUNG LAO: RN RN BL RN
KABAL: LP BL HK
SINDEL: B D B LK
CYKAX: BL BL BL
SEKTOR: D F B RN
NIGHTWOLF: U U U, držeći BL
JAX: F F D LP
SUB-ZERO: F D F HP
STRYKER: F F F HK
SHEEVA: F D F LK

Combo:
LK HP HP LP B+HK
HP HK LP B+HK
HP HP LP B+HK

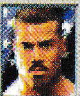
Fatality 1: držite LP, D F D F, otpustite LP (blizu protivnika)
Animality: F F F RN+D
Babality: RN RN RN LP
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F RN



SINDEL (Lia Montelongo)
Ona je u stvari reinkarnacija 10.000 godina stare Khanove kraljice. Njezina zloća se jedino može usporediti sa Khanovom tiranijom.

Leteća vatrena lopta: B D F LK (u zraku)
Vatrena lopta: F F LP
Vrisak u valu: F F F HP
Let: B B B F HK

Combo: HP HP BL B+HP
HP HP LP BL B+HP
Fatality 1: RN+BL, RN+BL, RN+BL
Fatality 2: RN RN BL BL RN & BL
Animality: F F HP
Frendship: TIPKATI U+RN
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



JAX (John Parrish)
Jax se tajno priprema za borbu sa Shao Kahnom, te si umjesto ruku daje ugraditi umjetne dodatke. Ovo je rat za koji se temeljito pripremao.

Vatrena lopta: B F HP
Dvostruka vatrena lopta: F F B B HP
Nabijanje u zemlju: LK - 3 sekunde
Simultano nabijanje u glavu: F F, tipkati LP
Četverostruko bacanje: F+LP, tipkati HP
Trganje kičme (u zraku): BL
Combo: HP HP LP BL, B+HP
Fatality 1: B D F U B BL
Fatality 2: RN RN RN BL LK

Nastavak na str. 22



Fatality udarci su većinom krvaviji, dok je "pit fatality" moderniziran. Naime, kad nekoga odvalite niz provaliju, on padne na ekvivalent onog sjeckala za luk sa OTV-a, te se nakon toga pretvori u najtanji bečki odrezak ikad viđen u nekoj video igri. Uveden je i tzv. MERCY potez kojim, pošto ga izvedete, vaš lik preda protivniku mali dio svoje energije. Ni sama šora nije ostala potpuno ista. Štoviše, na izbor vam je borba preko modema, serijskog linka ili u turniru (meni najzanimljivije), u kojem možete izabrati i do šesnaest likova koji će se kasapiti do istrebljenja.

Šaka u oko

Priča u MK3 je (začudo) bolja od Ed Woodova "Plan Nine From Outer Space". Shao Kahn je odlučio ovladati Zemljom jednom zasvagda. Da bi izveo taj plan, on budi gđu Khan iz groba i potom ujedinjuje sve snage da bi ovladao svim dušama na "earth realmu". I tako Khan osvoji Zemlju, ali je iznenađen činjenicom da ga par odabranih smrtnika namjeravaju premlatiti na smrt (brrr).

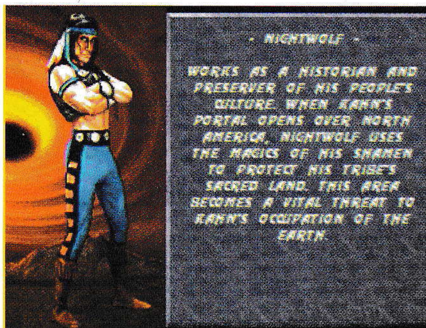
BOSSOVI; kako ih pobijediti?

MOTARO: Ovu beštiju je vrlo lako pobijediti. Ima tri načina na koje sam ga prebio, i osobno mislim da uvijek pale

1. KOMBO
Čak i ako počnete izvoditi jednu kombinaciju, počet će blokirati, a onda spustite blok. Nakon toga nema šanse da preživi.
2. ŽIVOT
Jednostavno mu spustite život na niže od svoga, te budite cijeli ekran od njega do kraja borbe.
3. UDARCI NOGOM
Cijelo vrijeme vršite udarce: kružni nogom, udarac nogom u glavu.

SHAO KAHN je mnogo teži nego u jedinici, te je mnogo nezgodnije zeznuti ga. Ipak, reći ću vam dva načina pomoću kojih će i ovaj mamut prijeći u horizontalu.

1. VATRENE LOPTE
Niske vatrene kugle Liu Kanga ili Kabalove vatrene lopte kroz cijelu šoru.
2. NAPASTI GA KAD VAS VRIJEĐA
Naslov govori sve........



I (napokon) za kraj.......

Mortal Kombat 3 je u svakom slučaju bolji od svojih predhodnika. Činjenica da izlazi samo na CD-u, donosi i dobru vijest da u igri postoji CD-zvuk, te mnogobrojni udarci. Moram priznati da je ova igra u 60% slučajeva vrijedna svoje reklame, pa vam preporučam da je uzmete ako imate petstotinjak kuna viška.

Damir Rukavina

Babality: D D D LK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



KANO (Richard Divisio)
Kano je pobjegao iz Sonyinog zatočeništva i prišao legiji Shao Kahna. Ubrzo nakon toga zadano mu je da nauči Legije zla koristiti "ljudska" oružja.

Kugla: LK 3 sek
Noževi: D B HP
Davljenje: B D F LP
Bacanje u zrak: BL

Combo: HP HP LP HK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



LIU KANG (Eddie Wong)
Liu Kang, proganjan od sila zla, odlazi u borbu da bi ispunio sudbinu. Sama borba je već zapisana u knjizi nekog mudraca... Liu Kang će pobijediti Kahna i osloboditi sve ljudske duše.

Bicikl: drži LK
Leteći udarac nogom: F F HK
Vatrena kugla: F F HP
Niska vatrena kugla: F F LP
Prebacivanje u zraku: BL

Combo: HP HP LK LK HK B+HK
HP HP BL LK LK HK LK
Fatality 1: F F F B F LK
Fatality 2: držati BL, U U U, pustiti BL, BL+R
Babality: D D D HK
Friendship: D+RN simultano
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



SONYA (Kerri Hoskins)
Nakon prošlog turnira Sonya zajedno sa Jaxom odlazi na Zemlju gdje bezuspješno pokušavaju uvjeriti američku Vladu u opasnosti iz Outworlda. No, bez dovoljno dokaza, bespomoćno gledaju kako Kahn započinje invaziju.

Prstenovi: D F LP
Bicikl: B B D LK
Prebacivanje nogama: D+LP+BL
Valni skok: F B HP

Combo: HP HP LP B+HP
Fatality 1: D D D B+HP
Babality: D D D F LK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



STRYKER (Michael O'Brien)
Kao član specijalnih odreda za kontrolu masa, Kurtis Stryker nalazi samog sebe kao jedinog preživjelog smrtnika nakon Kahnove invazije na grad nekad nastanjen milijunima ljudi.

Visoka granata: D B HP
Niska granata: D B LP
Prebacivanje tonfom: F F HK
Nalet tonfom: F B LP

Combo: HK HK HK HP HP LP
Fatality 1: D F D F BL
Fatality 2: F F F F LK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



SUB ZERO (John Turk)
Sub Zero je prekinuo sveti zakon svoga klana pa ga traži Lin Khuei. Ne samo što treba pobijediti Kahnove legije, već se i obraniti od cyborga-ubojica koji ga slijede.

Ledena kiša: D F HP
Ledena kugla: D F LP
Ledeni klon: D B LP
Uklizavanje: B+LP+LK+BL

Combo: HK HK
HP HP LP B+LK B+HK B+HK
HP LP LK HK
Fatality 1: D F D F LP
Fatality 2: D F B HK
Animality: drži BL, U U U U
Babality: D B B HK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



CYRAX (Sal Divita)
Kao jedan od cyber-ubojica, Cyrax je predodređen da ubije Sub Zeroa. Pošto nema dušu, prolazi neotkriven pored Shao Kahna.

Mreža: B B LK
Eksplodirajući teleport: F F D BL
Bliska bomba: držati LK, B B HK
Daleka bomba: držati LK, F F HK
Bacanje u skoku: F F B D F BL

Combo: HP HP LK LP
Fatality: U U U D HP
Animality: držati BL, U U U D
Friendship: F D B U RN
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



SEKTOR (Sal Divita)
Sektor je isti cyborg kao i Cyrax, samo što je on u stvari nevjerojatno lojalan Lin Khueu.

Toplinski navođen projektil: D B HP
Ravna raketa: F F LP
Teleportni udarac šakom: F F LK

Combo: HP HP LK LP
Fatality 1: B B B B HK
Animality: D D D U
Friendship: D+RN simultano
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



NIGHTWOLF (Sal Divita)
Radi kao povjesničar i čuvar kulture svoga naroda, Nightwolf pukim slučajem ostaje živ, zahvaljujući sili svojih predaka.

Strijela: D B LP
Udarac sjekirom: D F HP
Štit: B B B HK
Napad sjene: F F LK

Combo: HP HP LP B D F HP
Fatality 1: D F F HK
Fatality 2: B B B HP
Animality: D D D
Friendship: D+RN D+RN D+RN
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



SHEEVA (Voštana figurica)
Kao bivša Sindelova tjelohraniteljica, Sheeva, poluzmaj, u sebi gaji sumnju da Kahn podcjenjuje i namjerava uništiti njezinu rasu jer za svoju vojsku uglavnom koristi Centauriane, Shokane (ljudi-zmajevi) da bi zavladao Zemljom.

Vatrena lopta: D F HP
Teleport mrvljenje: D U
Mrvljenje: B D B HK

Combo: HP HP LP, drži BL, za ostalo HK HK LK HK
Fatality 1: F F F LP
Fatality 2: držati HK, F F F LP
Fatality 3: držati BL, F D F B F, otpustiti BL, LP
Animality: RN BL BL BL BL
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F F RN



KUNG LAO (Tony Marquez)
??????????????????????
??????????????????????
??????????????????????

Bacanje šešira: B F LP
Teleport: D U
Noga iz skoka: D+HK
Vrtlog: F D F RN

Combo: HP LP HP LP LK LK HK
Fatality: D+BL+RN
Animality: RN RN RN RN BL RN
Mercy: D D D D RN
Friendship: D+RN D+RN D+RN
Pit 3: F F F F RN



KABAL (Richard Divizio)
Kao izabrani ratnik, Kabal je jedini preživjeli u svom klanu koji se našao pod silovitim napadom sila zla. Nažalost, teško je osakaćen, tako da ga na životu održava samo neka vrst proteze.

Tornado: B F LK
Vatrena lopta: B B HP
Britva: B B B RN

Combo: HP HP D+HP
Fatality: B B F D BL
Animality: držati HP, D D D
Babality: RN RN LK
Mercy: D D D D RN
Pit 3: F F F RN

Legenda:

F - *naprijed*
B - *nazad*
U - *gore*
D - *dolje*
HP - *visoko rukom*
LP - *nisko rukom*
HK - *visoko nogom*
LK - *nisko nogom*
BL - *blok*
RUN - *trčanje*

Igrat li MK3?

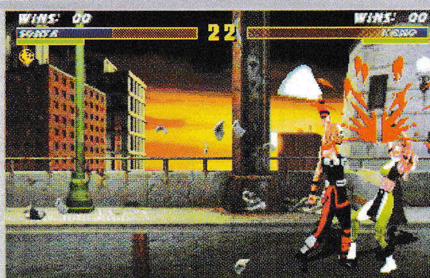
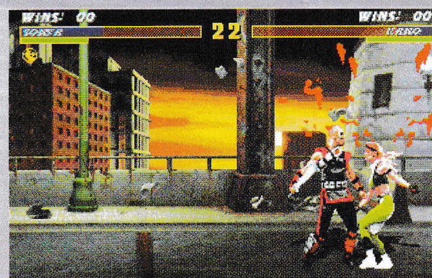
Mortal kombat 3 nije značajnije napredovao u donosu na prošli dio pa pretpostavljam da će mnogi igrači biti razočarani ovim što su dobili. Bez obzira na to, Mortak Kombat 3 je došao u verzijama za: Sega Mega Drive, Sega Saturn, SNES, Mac, Sony Playstation, 3DO i na PC. A za Amigu trenutno nema nikakvih najava.





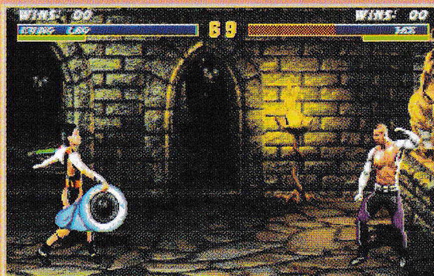
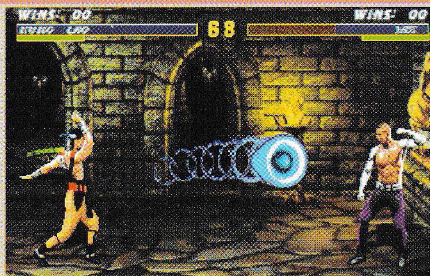
Sindel VS. Sheeva

Mnogi likovi u Mortal Kombatu 3 koriste nadnaravne moći. Sindel je jedna od njih. Jedan od njenih aduta je i letenje. Jedini problem je u tome što leti dok je netko ne "skine". Sheeva u većini slučajeva prebije svoje protivnike (očito ne u ovom) s obzirom da ima četiri ruke i tjelesnu težinu od oko 300 kg.

Kano VS. Sonya

Budući da je Kano Sonyin najveći neprijatelj, ova borba u većini slučajeva je vrlo krvava. Osobno mislim da Kano ima puno više šansi jer ima energetski mač. Ali i Sonya ima konja za trku, njezino prebacivanje neprijatelja preko glave oduzima 1/3 energije. Ako vas taj potez ne zadovoljava tu je još set drugih, manje ubojitih poteza.


Kung Lao VS. Jax

Goldfinger strikes back! Psihopatni Kung Lao je toliko ugrožen da mu nitko i ne zna biografiju. Nakon udaraca poput ovih, srčana kirurgija ne predstavlja ni pol' muke. U ovom slučaju saznajemo od čega su građeni militaristički nastrojeni crnci (osim ako zanemarimo činjenicu da ovaj primjerak ima dvije silikonske ručice).





Cyrax VS. Sektor

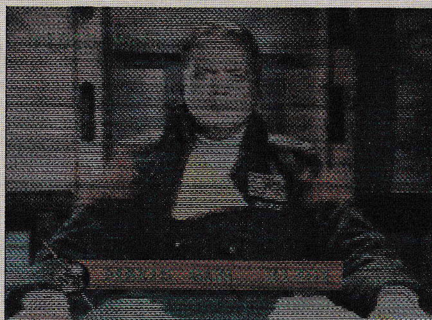
Ovakav susret bi se mogao poistovjetiti sa Streetfighterovim Ryu VS. Ken. No, ipak ova dva lika imaju jako različita oružja. Naime, dok Cyrax koristi bombe i kuke, Sektor koristi uglavnom rakete i cybernetičke mreže. Zanimljiva je činjenica da Cyrax i Sektor imaju crnu krv (možda benzin).

CRUSA

NO REM

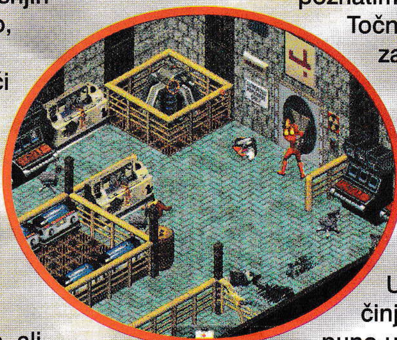
Bez kaj

Mračna budućnost, trula vlast, grupa fanatika spremnih na s jetni san o slobodi. Nedostaje raketnim bacačem, da biste s muka, a njima pomogli u osva



GORE:
Vođa pokreta otpora general Maxis (glumi: Anonymus) čeka vas, pun povjerenja i nade (koji naivac).

Origin je kuća o kojoj se dosada već toliko toga, uglavnom dobroga, napisalo te nema smisla po n-ti put nabrajati sve njihove legende koje su, možemo s potpunim pravom reći, postavile temelje i standarde za većinu današnjih igara. Bacimo se, zato, odmah na Crusadera. Na prvi pogled igra liči na nekakav Ultima klon pomaknut u relativno blisku budućnost. To sam i ja pomislio vidjevši prve slike ali, srećom, nisam bio u pravu. Istina, igra ima neke avanturističke dijelove, ali Crusader je prije svega teška, brza, krvava pucačina. U njemu ćete naći veoma malo zagonetki i teških logičkih problema. Sve se uglavnom svodi na otvaranje pravih vrata ili pronalaženje odgovarajuće šifre za isključivanje nekakvog energetskog polja. Prikazano ovako i ne čini se baš nečim, zar ne? Pitat ćete se vjerojatno u čemu je fora? Fora je u tomu da je igra napravljena nevjerojatno precizno i svakom je detalju posvećena velika pažnja, što pored relativno isfurane priče i fenomenalnog izvođenja daje igri potrebnu dozu zaraznosti. Dogodit će se da ćete uletjeti u prostoriju i početi pucati po svemu živom, a nakon toga promatrati kako se stolica vrti na podu ili iz računala vire i iskre žice. A svaki je zvuk, svaka eksplozija napravljena tako lijepo te ćete se uhvatiti kako sjedite i uživate u promatranju mrskog neprijatelja dok sav u plamenu trči okolo i tako vjerno i bolno zavija pa će vam raketni bacač zaista postati omiljeno oružje. Zaključak, ovaj nas puta Originovci doista nisu razočarali. Mislim da naslućujete da ću sada krenuti s onim poznatim "sve ovo zahtijeva i". Točno! Crusader je užasno zahtjevna igra i trebat će vam minimalno DX4 procesor. No, i tu se stvar zna usporiti ako je na ekranu previše objekata ili eksplozija istovremeno. Uzmete li, opet, u obzir činjenicu da je igra potpuno u SVGA grafici to i nije tako strašno. Ali budući je prostor statičan, odnosno da scrola "terena" nema, nego se mičete samo vi, opet se postavljaju neka pitanja vezana uz Originovu sposobnost izrade dobrog enginea, koja traju još od dobre, stare Ultime 8 koja je i danas na trenutno najbržim mašinama jednostavno prespora i njen legendarni scrolirajući teren još uvijek trza. Iskreno, mislio sam da će taj problem biti riješen nescrolirajućom okolinom ali, nažalost, ništa od toga. No, imate li kakav lijepi Pentium, ne obazirite se na ove jadikovke i počnite pucati. Atmosfera u igri je, u što ćete se i sami uvjeriti, nevjerojatna. U svakoj vas sobi čekaju kamere koje prate svaki pokret i oglašavaju uzbunu.









DOLJE:
Ako ništa drugo Crusader ima prekrasnu i "brzu" grafiku.



GORE:
Nakon dva sata hodanja po hodnicima i uništavanja svega što se kreće, dat ćete si oduška na sitnom inventaru.

Neprijateljski vojnici, znanstvenici i roboti također će prvo poletjeti prema sireni za uzbunu, a tek potom udariti na vas. Okolina tu nije samo radi vizualnog dojma, već u igri nema stvari koju ne možete ako ništa drugo, a onda barem uništiti. Uz takvu detaljnost, tu je i velik broja pokreta koje ćete upotrebljavati u taktiziranju i nemilosrdnoj borbi protiv neprijatelja, a na raspolaganju vam je,naravno, i "široka paleta" prilično destruktivnog naoružanja. Sa svim ovim i neizbježnim geslom: " bez sažaljenja, bez milosti, bez kajanja", bit ćete nezaustavljivi.

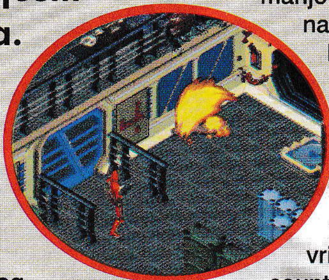
Recimo konačno zašto se zapravo borite. Kako ste već sigurno navikli slušati priče o crnoj budućnosti,

...SADER
...EMORSE

...kajanja

...vlast, pokret otpora koji čini ...na sve, kako bi ostvarili stol... ...dostajete samo vi, s omiljenim ...iste spomenutu vlast riješili ...ostvarivanju vječitog cilja.





nećete se iznenaditi kada čujete da je slična podloga i ovdje. Godina je 2196. i narod pati pod teškom čizmom Svjetskog ekonomskog konzorcija (WEC), trulog, korumpiranog poretka koji živi od eksploatacije i strahovlade. Logično je da u takvom svijetu postoji i vrli Pokret otpora, grupa fanatika spremnih na sve kako bi srušili vlast i uzeli stvar u svoje "sposobne" ruke. Bilo kako bilo, igra počinje u gradskoj kanalizaciji gdje se trojica pripadnika posebnih jedinica vraćaju s neobavljena zadatka. Zadatak je ostao neobavljen jer je spomenutim specijalcima proradila savjest pa je grupica nenaoružanih civila ipak pošteđena, što će svatko, naravno, pohvaliti dok će WEC poslati killer mecha da "ispovijedi" neposlušne ovce, kao primjer svim ostalima. Mecha ste maknuli, ali ste ostali bez prijatelja i dalje je sve, po tko zna koji put, na vama. Naći ćete se odmah na neprijateljskom terenu i ne štedeći nikoga krenite prema unutrašnjosti kompleksa, pronađite generator, uništite ga i vratite se kući, manje više cijeli. Sada se nalazite u pobunjeničkoj bazi, gdje možete pričati i razmjenjivati iskustva sa suborcima koji će vas prvo vrijeme podozrivo promatrati i odbijati vaše društvo ali kako vrijeme prolazi, a body-count raste i to će se promijeniti. U bazi svaki puta slušate briefing, kupujete oružje i municiju te krećete u nove pustolovine, kojih ukupno ima 14, i ne dozvolite da vas prvih par lako pređenih misijica zavara jer kasnije ćete sasvim sigurno početi čupati kosu i pitati se: zašto opet ja? Zato krenite i NO PITY, NO MERCY, NO REMORSE.

Budući se u igri na dva-tri mjesta javljaju sitni, nepremostivi bugovi (igra puca na kraju četvrte misije i sl.), ovdje su šifre koje će vam pomoći da sačuvate ono malo živaca što vam je preostalo.

JASSICA 16 — *uključivanje cheat moda*
CTRL+F10 — *neranjivost*
F10 — *sva oružja*
crusader -warp x (x=1-14) — *startate igru s početka odabrane misije*

Dario Rakovac



GORE:
Haj hoo, haj hoo it's hand grenades I throw!

CRUSADER
Origin Systems

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	87%
Grafika	90%
Igrivost	77%
Ideja	69%

UKUPNO 81%
Igrano na: PC586/90, 16 MB, CD ROM



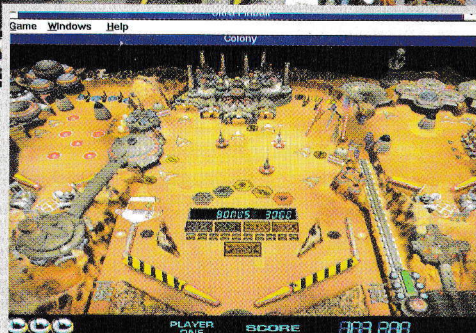


3D PINBALL ULTRA

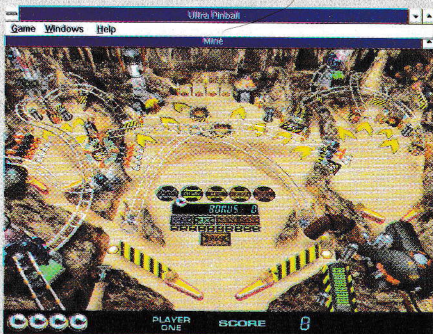
Nova era flipera dolazi!

Kad bi Vas netko pitao za što je minimalna platforma 486-ica sa 8 MB RAM-a, jedino što ćete reći je - neka nova avantura na CD-u ili simulacija letenja najnovijih mlaznih aviona. No, ako vam kažem da je za simulaciju flipera potrebna ta konfiguracija, vjerojatno, ćete se početi smijati govoreći "Ah, da vidimo i to čudo". I tako smo odlučili predstaviti vam najzahtjevniji fliper do sada. Nakon instalacije igre u Windowsima kreirat će se posebna grupa ikona u kojima će biti smješten fliper i njegov setup. Kad prvi put instalirate igru, računalo će provjeriti performanse vašeg sustava i reći vam (vrlo obzirno) da li možete ili ne možete igrati igru. Ukoliko možete potrebno je pokrenuti ikonicu ispod koje piše Pinball i tako ulazite u igru. Prije početka igre možete izabrati broj igrača (1-4) i izabrati koji fliper želite igrati, a potom ulazite u fliper i započinjete igru. Flipere pomičete tipkama lijevi CTRL (lijevi fliper) i desni SHIFT (desni fliper), dok strelicom okrenutom prema dolje izbacujete lopticu, a SPACEom tiltate. Ukoliko imate zvučnu karticu koja vam radi pod Windowsima, sve što trebate pogoditi ne samo da ćete vidjeti, već ćete i čuti preko vaših zvučnika. Svaki se fliper sastoji od 3 dijela - jednog glavnog i 2 manja, pomoćna. U glavnom dijelu i igrate većinu igre dok u sporednima morate gađati kekse ili pogoditi u jedan od prolaza da biste dobili bodove ili dobili zadatak za gađanje novog prolaza. Osim što u fliperima ima jako puno rampi i prolaza, također možete birati i koji bonus želite, normalno, kada ga zaslužite. Na raspolaganju su vam bonus loptice, mnogo bodova, nove rampe (!!!) i slično. O fliperu bi se mnogo toga moglo reći, pogotovo što treba gađati i kada, no to ostavljamo vama, da sami shvatite. Ono što je rijetkost u igrama, a ova igra to pruža je biranje grafike, tj. sami

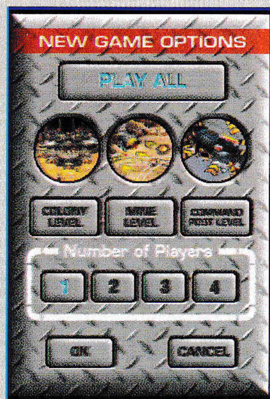




GORE:
Ukoliko ste pomislili da je 3D fliper nemoguće napraviti, grdno ste se prevarili, Sierra nas je opet iznenadila. Iako su Sierrine igre jako zahtjevne, pa i ova, ipak je ovaj fliper postavio nove standarde za igranje flipera.



The Incredible Machine 1 i 2, Larry 1, 2, 3, ..., bla, bla ,bla ... samo su neke od najboljih igara kuće Sierra. Ta ista kuća, izbacila je na tržište igru potpuno drugačijeg žanra od svih ostalih. Riječ je o 3D fliperu, igri koja je kod svih zaljubljenika u flipere premašila sva (nimalo skromna) očekivanja.



možete izabrati rezoluciju igre pod kojom će se tada i vrtjeti Windowsi. Preporučam rezoluciju 800 * 600 ili, na Pentiumu, čak 1024 * 748, a ukoliko imate slabiju 486-icu morat ćete se zadovoljiti i sa 640 * 480 ,što gotovo da je isto sa 800 * 600.

Za svo vrijeme igranja pratit će vas digitalizirani zvuk i glas, a velika pomoć će vam biti i ženski glas koji će vam govoriti što morate pogoditi i za koliko vremena. Nedostataka ova igra gotovo da i nema, osim jako, jako velikih hardverskih zahtjeva koji su u Hrvatskoj još prilično rijetki, a i skupi pa će zasada odaziv biti manji nego kod ostalih igara. No, ako ste zaljubljenik u flipere, što prije nabavite ovu igru iako zauzima 40 MB jer će vas dugo zadržati budnima u predstojećim hladnim, zimskim noćima.

Emil Marmelić

3D ULTRA PINBALL
Sierra

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	82%
Grafika	87%
Igrivost	84%
Ideja	83%

UKUPNO 84%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 40 MB HDD





Božićni zeko

Sjećate li se vrlo brzog zeca koji je muku mučio sa kornjačama koje su naizgled spore, ali ponekad vrlo opasne. Da, bilo je to u prvom broju Hackera, baš nekako u ovo doba godine. Ove godine njegov proizvođač EPIC MEGAGAMES čestitao nam je Božić i Novu godinu na najbolji mogući način-napravio nam je igru. JAZZ JACKRABBIT CHRISTMAS EDITION 95 je shareware igra koja nema velikih zahtjeva za hardverom te će raditi na svakoj 386 ploči sa 4Mb memorije. Prava čestitka, nema što! Neka se slikaju vlasnici Pentiuma,u novom JAZZU uživati ćemo svi! Novi JAZZ donosi nam i nove nivoe i neprijatelje. Kornjače su zamijenjene sa raznim božićnim drangulijama. Prva dva nivoa su Zemlja slastica. U njoj ćete susretati lizalice i razne druge slastice. Zadnja dva nivoa su Zemlja



igračaka prepuna Lego kockica. Grafika se bitnije ne razlikuje od one u prvom dijelu, što podrazumijeva solidnu i kvalitetnu izradu. Igra je prepuna boja i vrlo je brza, tako da postoji usporeni mod za vlasnike Pentiuma kojima bi inače igra bila prebrza i apsolutno neigriva. Jedina mana grafike je što nema skrolirajuće pozadine kao u WORMS-ima što bi zaista bilo lijepo vidjeti u jednoj ovako brzoj arkadi. Zvuk u igri je ODLIČAN! Glazba je 16 kanalna i božićnog ugođaja pa uvelike pridonosi atmosferi igre. JAZZ JACKRABBIT sigurno je jedna od najboljih arkadnih igara koju sa velikim užitkom i lakoćom igraju i hackeri i njihovi tate,a tako će i ostati barem dok se ne pojavi JAZZ 2 koji će raditi pod Windowsima 95.

K.M.

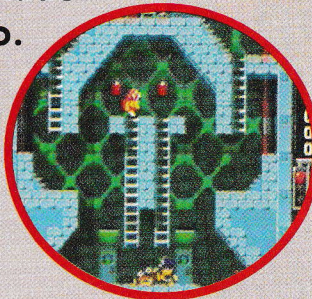


DOLJE: Iznenađenje!!!



Padobranci bez razloga

Sjećate li se kakve dobre arkade za dva igrača? Teško. Odavno nismo vidjeli nešto dobro, ali sada su ovdje Base Jumpersi?!



BASE JUMPERS Grandslam	
✓ A500, A500+, A600, A1200, CD32	
PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD	
MAC	
SEGA MEGA DRIVE II	
NINTENDO, SUPER NINTENDO	
Zvuk	56%
Grafika	51%
Igrivost	62%
Ideja	87%
UKUPNO	73%
Igrano na: A1200, 2 MB, 2 2DD	

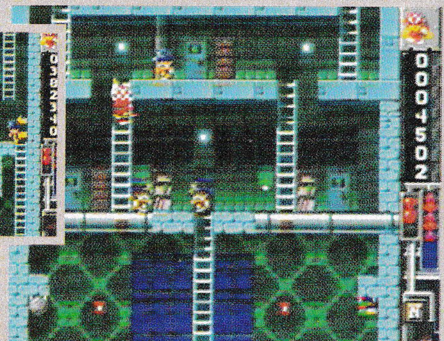
Gotovo anonimni Rasputin team i izdavačka kuća Grandslam, izdali su novu, vrlo originalnu igru; Base Jumpers. Iako igra izgleda kao da je rađena prije sto godina, prvo što vas može privući ovoj igri je ideja, uz to i vrlo originalna, cilj je da se prvi popnete na toranj. Time dobivate pregršt bodova, ali i priliku da se bacite s njega u ponor. Base Jumpers može igrati od jednog do četiri igrača. Što se tiče igre jednog igrača, mora se priznati da je vrlo dosadna, ali pozovite par prijatelja i Base Jumpers će se pretvoriti u pravu ludnicu. Ukoliko igrate sa više igrača imate priliku birati način kontrole svoga lika (ima ih osam - joystick 1 i 2, tipkovnica 1 i 2, itd...). Za vrijeme igranja dobivat ćete šifre koje će vam olakšati posao te nećete morati započinjati iz početka. Kad se napokon odlučite igrati, pripremite se za šok, naime, ono što vas čeka je Rick Dangerous u novom izdanju. Kontrole su prilično jednostavne i nitko nebi trebao imati većih poteškoća njihovim ovladavanjem.



Poteškoće nastupaju kada se pojave razna smetala, šiljci, magneti, "lojtre" i dr. Ono što će vas povremeno osvježavati su razni bonusi (presi-dent bonus), podnivoi (trčanje četiri kruga, u krug, ha,ha,ha...), "smrtonosni potezi" (padajuće svinje i ovce), te razne druge smicalice. Do ovih "poboljšanja" dolazite sakupljanjem slova. Pogodivši pravu kombinaciju, dobijate iznenađenje, npr. sliku iz Louvrea. Slika vam neće donijeti bodove ili bogatstvo, već ćete je morati nositi dalje kroz nivo. Nakon napornog uspinjanja dolazi ono glavno, skok sa "zgrade". Osim vještine trebat će vam vagoni sreće jer su dolje različite motke, s kojima dodir nije preporučljiv. Cilj ovog dijela igre je padati što duže zatvorenog padobrana i tek ga tik iznad zemlje otvoriti. Vama se, između ostalog, može dogoditi da vas završu lisicama za druge skakače ili da vam se padobran uopće ne otvori (auch, to boli...). Base Jumpers dolaze na jednoj disketi, a može se instalirati i na hard disk. Budući da igra radi na svim Amigama, izdavač se odlučio i na izdavanje CD verzije koja, nažalost, nema odveć poboljšanu grafiku, ali ima tone novih nivoa ("Kung Foo",...) i zamki ("Jet Fighters", utrke autića i drugo). Uz standardnu zvučnu podlogu dodano je i nekoliko novih melodija (čak i jedna opera).

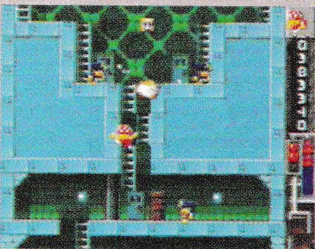
Ako se želite dobro zabaviti sa svojim prijateljima, ovo bi mogla biti prava igra za vas. No, prava zabave ovisi o vama i tome koliko se uživite u igru.

Felix



GORE: Oprez! Šiljci u blizini!

DOLJE: Skočite na policajce i tako ih uništite.





DESNO: Pazite na stupiće i na protivnike!

BASE JUMPERS

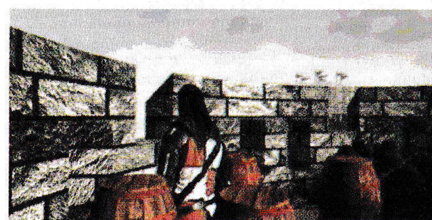
BURIED IN TIME

The Journeyman Project 2

Ima vremena

Iskusniji kućni avanturisti svakako se sjećaju The Journeyman Projecta, prekrasne SF avanture začinjene uvijek popularnom zbrkom vezanom uz vremensko putovanje i tada vrhunskom grafikom. Dečki iz Sanctuary Woodsa složili su konačno nastavak koji je na najbolji način potvrdio legendu.

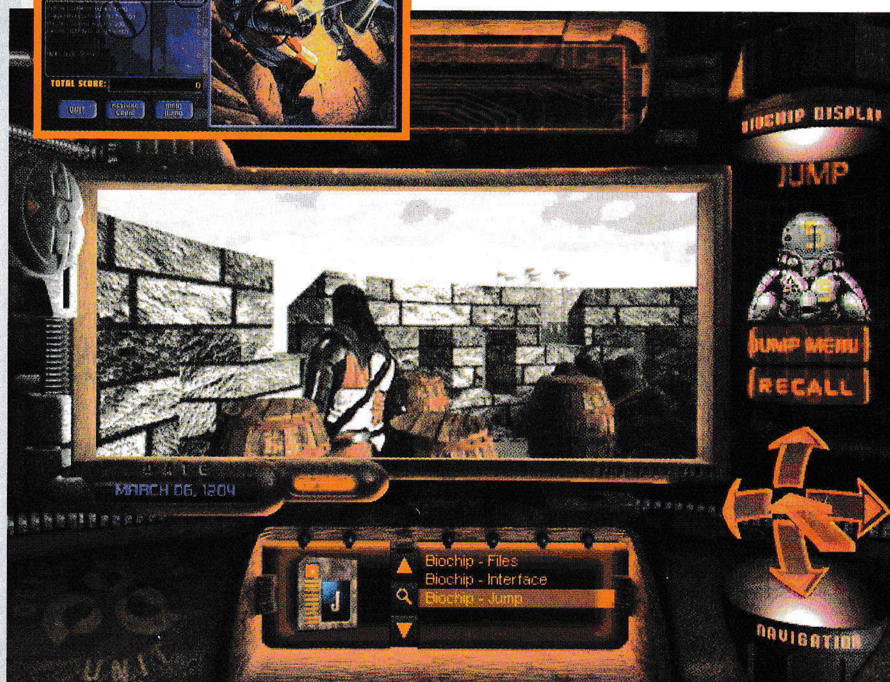
Počinje još jedan dan i dok se vi, po tko zna koji put, divite svojoj superiornoj vanjštini, drsko vas prekida prodoran zvuk iza leđa. Okrećete se s psovkom na usnama i primijetite spodobu u čudnom skafanderu koja vam mašući rukama po zraku i mrmljajući pokušava nešto, sasvim sigurno, vrlo važno reći. Saznajete da ste ta spodoba upravo vi te da vam je u bliskoj budućnosti podmetnut nekakav zločin te da je jedini način da se mračna budućnost spriječi taj da stvar sredite u prošlosti. Prije negoli ste i pokušali postaviti bilo kakvo pitanje spodoba je skafander prebacila na vas, a malo zatim pojavio se još jedan "došljak iz budućnosti" i odveo vaše buduće izdanje tamo gdje i pripada. Zbunjeni, "budite" se deset godina nakon prelijepog jutra koje vam je zauvijek promijenilo život. Ovako počinje Buried In Time, nastavak legendarnog Journeyman



Projecta kojeg se svi vrlo dobro sjećamo po izvrsnoj priči, prekrasnoj grafici i velikom broju zanimljivih "problemčića" koji su nas noćima držali pred monitorom i bili uzrokom brojnih svađa s našim dragim roditeljima. Bilo kako bilo, red je da spomenemo što se to zapravo dogodilo u prvom dijelu ove igre. U nekoj relativno bliskoj budućnosti dogodio se izrazito brutalan treći svjetski rat u kojem je čovječanstvo po x-ti put došlo do ruba vlastitog postojanja. Tada su ljudi, nekim čudom, konačno shvatili da rat nema smisla i odlučili buduće probleme rješavati mirnim putem, pa je tako naša civilizacija u 22. stoljeću konačno postigla mir i jedinstvo. Ovdje u igru ulazi dobroćudna vanzemaljska rasa - Cyrollani, koji su stigli s pozivom Zemlji da se pridruži Simbiozi miroljubivih bića, nekoj vrsti intergalaktičkog UN-a. Zemljanima je dano deset godina da donesu konačnu odluku. U međuvremenu genijalni, ali, naravno, ludi naučnik Elliot Sinclair stvorio je prototip vremenskog stroja kojim je, u strahu od vanzemaljske invazije, odlučio promijeniti povijest i spriječiti bilo kakvo povezivanje s Cyrollanima. U zbrku ste sada došli vi - Agent 5, ponos svojevrsne vremenske policije

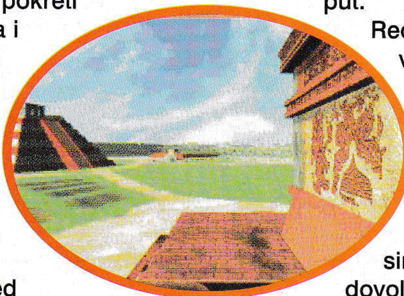


LIJEVO:
Jedan od efektnih načina završetka igre.
DOLJE:
Sad bi bila dobra ideja uključiti cloacking device.

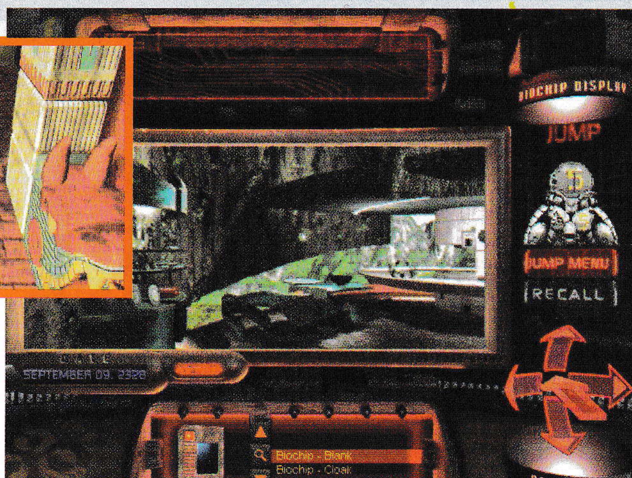


i, naravno, spriječili Sinclaira, pokupili par medaljica te omogućili Zemlji pristup u Simbiozu. Sada već naslućujete da će se u nastavku priča vrtjeti oko toga kako će vam se Sinclair pokušati osvetiti i ostvariti još jedan od svojih mračnih planova i... Eh, bilo bi to divno da se vi niste sjetili smuljati ga i vratiti se koju godinu u prošlost te upozoriti sami sebe na nadolazeće opasnosti.

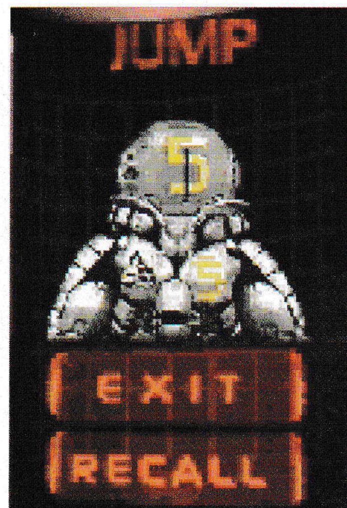
Što se same igre tiče, komentari su suvišni. Buried In Time dolazi na tri CD-ROM-a prepuna prekrasne grafike i zvuka, pojačanih pa tako igra radi pod Windowsima što nam daje mogućnost igranja s više od 256 boja i jamči izvrstan ugođaj u istraživanju starih dvoraca i hramova kao i futuristićkih labosa i postaja. Na prvi pogled igra podsjeća na svima dobro znani Myst, ali u ovoj igri otišlo se i dalje, pa su ovdje svi pokreti povezani animacijama i osjećaj kretanja prostorom je puno prirodniji od uobičajenog mystovskog slide showa. No, sučelje je, istina, moglo biti i bolje riješeno. Naime, često će vam se događati da jasno pred sobom vidite predmete, ali ih nećete moći ni pogledati ako ne stojite u točno određenom položaju u kojem će se kursor početi mijenjati u ruku ili povećalo ili ne pogledate prema dolje, iako predmet vidite i kada gledate ravno. Ovo vam se možda i ne čini strašnim, ali vjerujte mi, dogodit će vam se da poginete samo zbog toga jer niste dovoljno brzo uspjeli uzeti nešto što stoji točno ispred vas. Ali vi niste dobro postavljeni i sve pada u vodu. Zagonetke su u igri i inače na trenutke stvarno "zanimljive", a pojačane su i prethodno opisanim problemom tako da će vam se često događati da ne znate što biste dalje, pa ako i nakon ultra detaljnog pregleda iz svih mogućih kutova i nebrojenog vraćanja na sve već pregledane lokacije nikako ne uspijevate riješiti problem, ne očajavajte. Pokrenite ponovo igru u walk-through modu u kojem su problemi znatno pojednostavljeni ili potpuno uklonjeni, upoznajte se s pričom pa se vratite na pravi, krvavi avanturistički put.





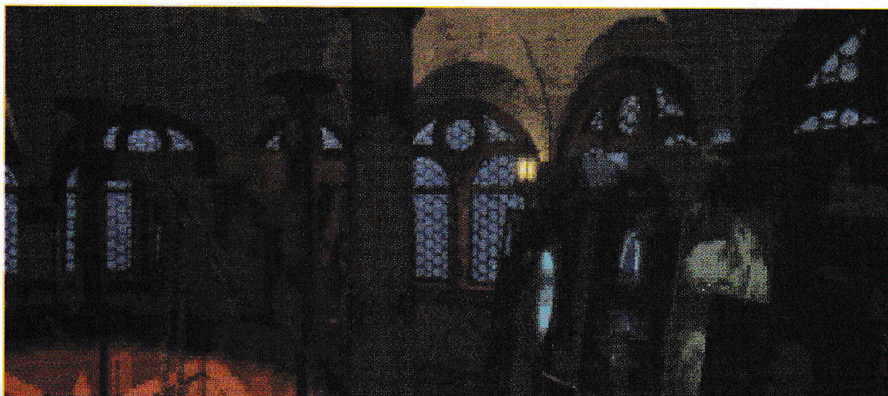


GORE:
Ulaz u legendarni hram Maja.
DESNO:
Igru počinjete u kućnom pritvoru.



Recimo sada nešto o vašem famoznom vremenskom odijelu. Potpuno je logična činjenica da je putovanje kroz vrijeme vrlo delikatna stvar i zahtijeva maksimalan oprez. Niste li dovoljno pažljivi i najmanji propust ili krivi potez može ozbiljno utjecati na čitavu povijest čovječanstva, pa su, u nastojanju da vam se maksimalno olakša posao, konstruirana tzv. vremenska odijela (jumpsuit) koja pored toga što vam omogućuju vremenske skokove imaju integrirana i brojna pomagala koja će vam pomoći da se u jednom komadu vratite u svoje vrijeme. Ta su pomagala osmišljena u obliku biochipova koji su smješteni u odijelo i pomažu vam u prikupljanju podataka, istraživanju, a pružit će vam i pregršt podataka vezanih uz pojedine misije i svjetove. Takvo odijelo posjeduje i uređaj za maskiranje koji će vam itekako koristiti u nastojanju da obavite zadatak i ostanete neprimijećeni. Broj misija na početku je ograničen na četiri različita vremena, u kojima se možete zabavljati sa starim Mayama, šetati se srednjovjekovnim dvorcem pod opsadom, konačno otkriti čime se to točno bavio genijalni Leonardo u nekoliko godina svog života koje su ostale gotovo nedokumentirane ili pak otkriti tajnu misteriozne havarije dr. Farnsteinovog svem. laboratorija. Ovo je, naravno, tek početak jer pred vama je sedam različitih svjetova, bezbroj mozgalica i preko 30 000 prekrasno renderiranih slika koje jamče sate i sate uživanja u ovoj jedinstvenoj igri.

Dario Rakovac



BURIED IN TIME
Sanctuary Woods Multimedia

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	78%
Grafika	88%
Igrivost	70%
Ideja	74%

UKUPNO 80%
Igrano na:
PC586/90, 16 MB, CD ROM

ASCENDANCY

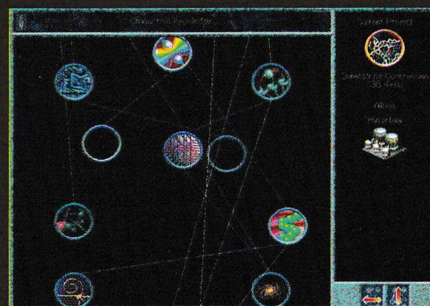
Vladari galaksije

Eto, to bi bio kratak uvod u igru gotovo nepoznate softverske kuće Logic Factory. Iako je kuća nepoznata, ne znači da je igra loša, dapače, igra je vrlo dobra. No, prvo da objasnim kakva je igra i o čemu se radi: ovu igru mogli bismo usporediti sa Outpostom i Master of Orion, tj.Ascendacy je mješavina ovih dviju igara. U Ascendacyju ste postavljeni za vođu jedne od svemirskih rasa, vrlo čudnih oblika. Počevši od nule, ali s velikom željom za uspjehom, uzdignut ćete ih do najjače i najmoćnije rase u svemiru. No, kao i uvijek, na putu će vam se isprriječiti druge rase.

Na samom početku možete odrediti veličinu "klastera", tj brojnost zvijezda, što, naravno, povećava i broj planeta. Također, tu je i biranje broja protivnika (od tri do sedam) i međusobnog odnosa drugih rasa u svemiru, tj. njihovog (ne)prijateljstva. Potom slijedi ono najvažnije - odabir vaše rase. Zanimljivo je da među 20-ak ponuđenih rasa nema ljudi, a možda je tako i bolje (za promjenu). Rase su vrlo maštovite i svaka od njih ima specijalnu sposobnost koju može koristiti tijekom igre. Minioni su veliki osvajači i njihove invazije na plenetu uvijek su uspješne. Oni planete govorom pretvaraju u raj. Svaka rasa je specifična, što se uvelike odražava na igru i vašu cjelokupnu strategiju. Uostalom, za svaku rasu piše vam ukratko njihovo podrijetlo. Izabravši rasu i pokrenuvši igru, dobit ćete sve podatke o odabranoj rasi (njihovo ponašanje, specijalnost i dr). Nakon toga igra počinje.



Počinjete bez ičega, osim baze na vašem rodnom planetu s kojega počinjete širenje. Dakle, cilj vam je: na samom početku dostići stupanj tehnologije i produktivnosti da biste mogli putovati svemirom, otkrivati nove putove, planete i rase. Klikom miša na vaš sustav, pa na vaš planet ili izravno ulaskom u izbornik sa planetama možete izabrati vaš planet (u početku samo jedan). Prikaz planeta podsjeća na Outpost. Planet je podijeljen na različita polja (bijela su normalna, preko crnih se ne može graditi, crvena poboljšavaju produktivnost, plava tehnologiju, a zelena fertilnost). Broj polja ovisi o veličini planeta, a tip od vrste planeta (puste, ultra-mega fertilne i dr.). Na početku, dakle, morate izgraditi tvornice, laboratorije i agriplote da biste dosegli tehnologiju i produktivnost. Lijevo u gornjem kutu ekrana nalaze se ikone koje pokazuju koliko bodova planet dnevno daje za tehnologiju, produktivnost ili fertilnost. Desno je predmet koji gradite. Lijevo su građevine koje mogu biti građene samo u orbiti (štitovi planeta, orbitalni laseri, svemirsko brodogradilište, svemirski brodovi itd.). Vrlo je pregledno napravljen razvoj tehnologije, koji izgleda kao rodoslovno stablo pa za neka otkrića morate imati nekoliko zastarjelih, kao hipotezu, da biste upće došli do njih. Svi planeti zajedno pridonose tehnologiji za izume. Novim izumima dobijate nove, bolje građevine, oružja, štitove i stoga su prioritetne za sam upjeh. Kad otkrijete nekoliko osnovnih otkrića, moći ćete sagraditi brod za međuzvjezdano putovanje. Gradnja broda podsjeća na Master of Orion. O veličini broda ovisi broj slobodnih mjesta na koje možete staviti motore, generatore, specijale itd. Što je brod veći i opremljeniji, duže se gradi. Za početak dovoljno je sagraditi srednji brod, bez naoružanja i štitova, ali s kolonizatorima (dodatak koji omogućava brodu osnivanje nove kolonije na planetama, tako da sagradi bazu).









DOLJE:
Ovo je prikaz svih rasa s kojim ste stupili u kontakt i koje vam stoje na raspolaganju za pregovore.

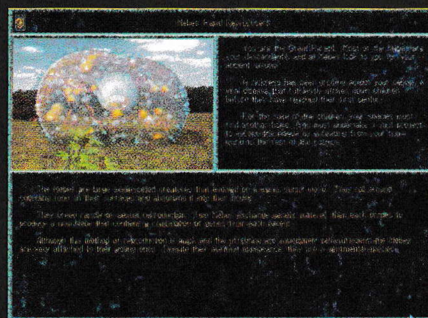
Borba i kretanje brodova se odvija na jednom ekranu gdje su prikazne planete, zvijezde, brodovi. Kad su u sustavu protivnički brodovi, onda se micanje ili borba odvija u potezima. Samo vrijeme u igri nije u potezima, već imate "danomjer" u osnovnom

Svemir. U beskonačnosti svemira ima mnoštvo galaksija. Samo u jednoj galaksiji ima stotine i stotine zvijezda. Neke zvijezde su povlaštene i oko njih kruže planete sa oblicima života, a na najrijeđim planetu razvila se INTELIGENCIJA.

Zašto da.....
razvijanje, osvajanje, lakoća igranja, glazba odgovara atmosferi
Zašto ne.....
može ubrzo dosaditi jer nema puno opcija i komplicirano je upravljati kasnije sa svim planetama, a ako računalo upravlja planete se slabo razvijaju

gornjem desnom uglu gdje možete micati dan po dan ili automatsko odbrojavanje, sve dok nije potrebna vaša intervencija kada vrijeme stane.

Brodovi iz sustava u sustav prolaze kroz zvjezdane putove (plavi ili crveni oblačić). Osnovna je mapa podijeljena na zvijezde koje međusobno graniče. Do udaljenih sustava morate pažljivo pratiti puteve da ne biste zalutali. Pripazite da svaka rasa ima specijal koji može koristiti nakon određenog vremena. Što je specijal vrjedniji, duže traje obnavljanje. Neke rase svoj specijal imaju za stalno i nije potrebno njegovo obnavljanje. Kako igra odmiče susretat ćete i druge civilizacije s kojima možete izmjenjivati tehnologiju, podatke o sustavima ili svemirskim putovima. Također možete sklapati saveze, udružiti se protiv nekoga. Svaka rasa ima točno određeno ponašanje. Neke će vam bez razloga objaviti rat, neke ne žele



previše komunicirati, neke su miroljubive, uostalom to ćete najbolje sami vidjeti. Do određenog vremena neće gotovo ni biti ratova. Tek kad je dosta sustava osvojeno, izbit će sveopći rat za prevlast, jedino ako VI ne želite drugačije. Igra nije teška za shvatiti, vrlo je slična dobro znanoj" civlizaciji", samo što se radnja odvija u svemiru. Volite li strateški tip igara, pogotovo u svemiru, onda je ovo igra za vas. Pruža mnogo sati uživanja u vođenju odabrane rase, otkrivanju planeta i komuniciranju sa drugim rasama. Šteta je što nije podržana igra preko modema. Igra na jednom CD-u zauzima 70MB, pa čak može stati i na čvrsti disk.

Ivan Rubelj

ASENDACY

Logic Factory

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	67%
Igrivost	89%
Ideja	81%

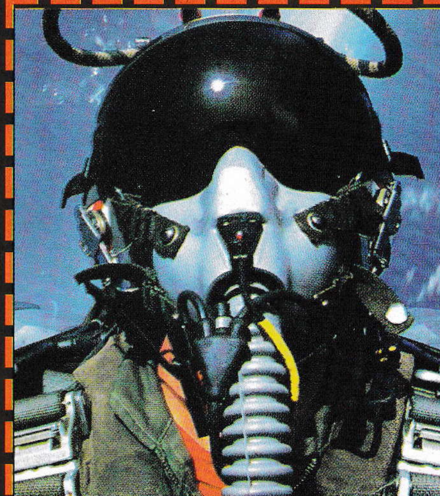
UKUPNO 84%

Igrano na:
PC586/120, 16 MB, CD ROM





DESNO:
Ovo je vrlo zanimljiv dio igre gdje je kreiranje vašeg broda prepušteno vama.



Top Gun: Fire At Will

Nova akciono - letačka simulacija od Microprosea je... službena igra sada već drevnog filma Top Gun. Dosta smijanja tamo u zadnjim redovima, jer ova bi igra mogla potući sve igre ovog tipa koje su do sada izašle (Falcon 3.0, TFX, EF2000......). Prvenstveno namijenjena "pilotima - početnicima" cijela se igra svodi na vrlo malo simulacije i puno dobre akcije (Hvala Bogu!!!), stoga nije uopće čudno što je promotivni slogan ove igre : "Fire at will!!!".

Koristeći jako dobro izvedene teksture idiličnog okoliša (kravice i svinjci u Alpama razoreni napalmom kojeg ste ispustili pri brzini od 3 Mach-a) i jednostavne kontrole, cijela je stvar navodno "user - friendly" koliko to simulacija može biti. Osim što je lakoća upravljanja jak faktor, ovo je i ujedno najuzbudljiviji (iz grafičkog pogleda) Microproseov proizvod do sada. Grafički je engine ustvari isti onaj iz Falcona 3.0, ali sa par izmjena. Pa, su tako u igri gotovo svugdje upotrbljeni texturno - mapirani (textured - mapping) poligoni (do sada viđeno samo u Flight - unlimited), koji stvarno djeluju zapanjujuće brzo uzevši u obzir hardverske zahtjeve koje igra postavlja (MPC - 486 - DX33, 8MB RAM...). Tako lijepo osjenčani avioni i teren rekli bi neki da će raditi samo na jednoj od novih zvjerčica u susjedstvu: SONY Playstation ili SEGA Saturn. No, ne morate se brinuti jer kako sam već napumenuo da igra radi na MPC-u (Multimedia PC). Mi smo igrali igru na Power MAC-u i nemamo se što žaliti na brzinu, a dok vi ovo čitate igra bi već trebala biti u prodaji za PC platformu.

Igra je rađena gotovo dvije godine i prepuna je akcije. Što li drugo reći nego, posegnite starcima u džepove i uzmite im i zadnju kintu kako biste si priuštili SONY Playstation u bundle-u sa Top Gunom.

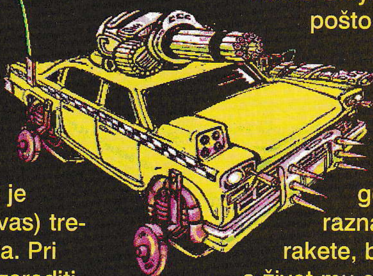
Dominik Susmel

ROADWARRIOR

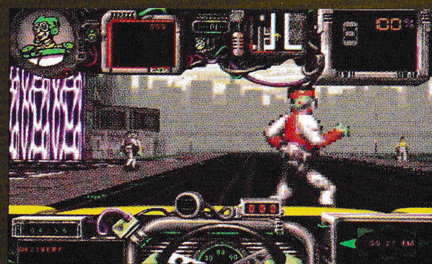
Taxi! Taxiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii.......

Sjećate li se Gametekove igre "QUARANTINE"? Ove godine tvrtka Gametek je izbacila na tržište nastavak te igre pod nazivom ROAD WARRIOR.

U prošlom je dijelu u središtu zbivanja bio Drake, taksi - vozač, te tvrtka OMNICORP koja je napravila Hydergine 344, drogu koja bi trebala smanjiti agresivno ponašanje ljudi. Da bi se spriječio bijeg građana Kemo Citya, izgrađen je veliki zid oko grada. Kad je droga puštena u vodovod, dogodilo se suprotno od očekivanog, droga je pojačavala agresivnost kod ljudi. Gradom je vladao kaos. Vi, kao taksi - vozač i jedini normalan čovjek u gradu (jer je voda nepoznat pojam za vas) trebali ste izaći iz Kemo Citya. Pri tome, radeći svoj posao, zaraditi novac za "poboljšavanje" vašeg vozila kako biste ostvarili svoju nakanu. Kad je Drake pobjegao iz Kemo Cityja, vjerojatno je pomislio da se riješio Omnicorpa zauvijek. E pa, očito se prevario. Naime, sada se tvrtka Omnicorp "proširila" te je zauzela vladu, policiju... riječju, cijeli svijet (tj. ono što je preostalo od njega). Od toga dana život je postao nemoguć. Svatko se bori sam za sebe, a ljudi više ne mogu izaći na ulice svojih gradova jer će biti upucani, pregaženi, psovani, popljuvani... (Nije baš velika razlika ni danas, zar ne?)

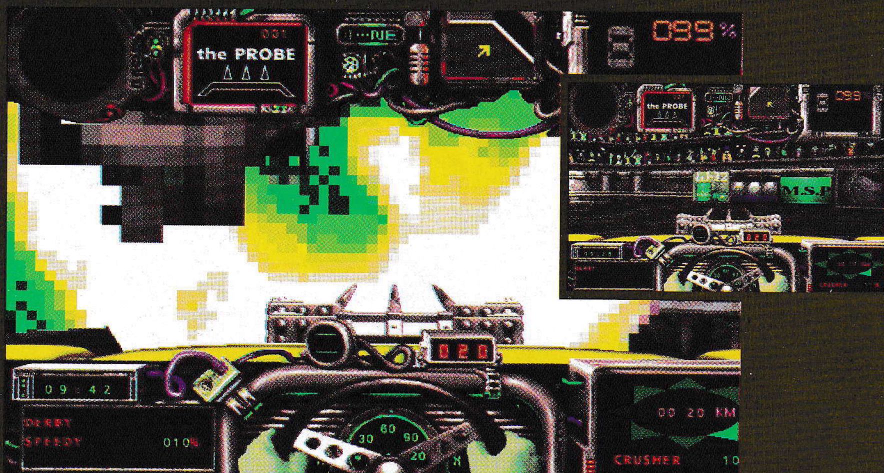


Da li sam rekao GRADOVA? Da, izgleda da jesam. Naime, u prvom dijelu radnja se odvija u jednom gradu - Kemo Citiyu, a sada Drake pošto je izašao iz tog grada "trbuhom za kruhom" za život zarađuje krvavim utrkama i derbijima na autodromovima gdje se koriste raznorazna oružja (Thor-rakete, branici sa šiljcima...), a život mu se sastoji od opijanja po sumnjivim barovima i druženja sa čudnim ženama. Tako ga život i potreba za "životom" vodi po svakakvim čudnim mjestima, od gradova do pustinja pa sve do interesantnih pobunjeničkih logora. Njegov, barem meni, odvratan način života bi se nastavio da ga jednog dana prijatelj nije zamolio da se okoristi svojim naoružanjem i ubije šefa policije Flagg Cityja, koji je odgovoran za postavljanje Omnicorpa na čelo policije. Drake to učini, a njegov "prijatelj" oduševljeno mu obeća da će postati glavna faca pobunjenika kad se to pročuje i da bi on trebao spasiti svijet od Omnicorpa. Čuvši to, Drake se grohotom nasmije i naravno odbije, ali kad prijatelj "slučajno" spomene da će odsada noći biti rezervirane za njegove pijanke i da će biti obasut pripadnicama suprotnog spola, odjednom se zakleo na doživotno neprijateljstvo sa Omnicorpom. Avantura počinje upravo odavde. Nije se baš puno toga promijenilo. Način igranja ostao je isti pa oni koji su igrali prvi dio snaći će se i ovdje, a oni koji nisu,



Pješak trči ulicom. Nije gledao lijevo, a ni desno... Pješak više ne trči ulicom. Pješaka skupljaju lopaticom.

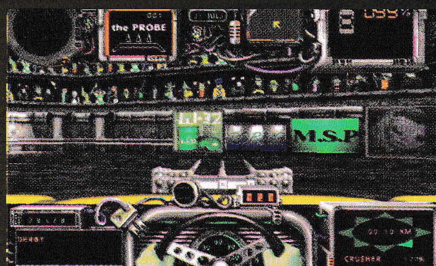
Zašto da?
Igra će zadovoljiti svakog igrača pošto će se u njoj naći ponešto za svakoga.
Igra je jedna velika mješavina Megaracea, Nascara i svega ostaloga s primjesama auto utrka i auto borbi.
Ima li ne?
Kao i uvijek preveliki zahtjevi! Minimalno 486/66 s 8MB rama i naravno CD-ROM.

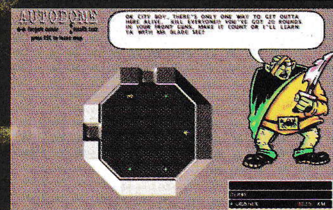


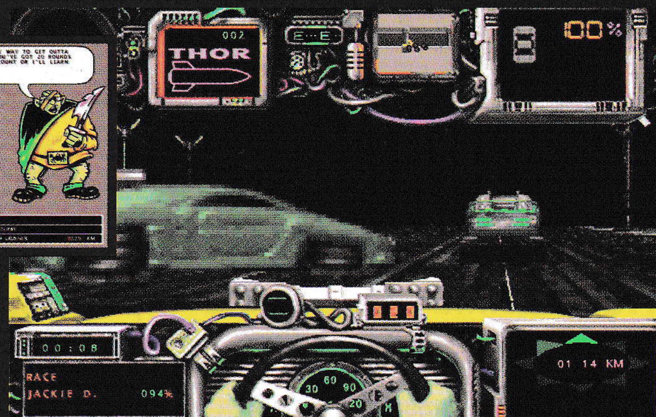
njima će biti malo teže. Naime, upravljate hovercarom, lebdećim vozilom koje koristi elektromagnetsko polje (i mi isto jako volimo fiziku) da bi se održavalo iznad zemlje. Pošto auto lebdi, može se okretati oko svoje osi, voziti nakoso, postrance itd. te vam ne treba mnogo vremena da se priviknete na ovaj način upravljanja i orijentacije. Moj savjet vam je da se ne pokušavate orijentirati gledajući cestu jer biste ubrzo mogli voziti u krivom smjeru, već pokazivačem smjera u donjem dijelu ekrana i radarom u gornjem dijelu. Oružja ne možete kupovati, a ni popravljati vozilo jer u igri nema kredita. Sav zarađeni novac na natjecanjima Drake odmah spiska po krčmama i javnim kućama, tako da morate koristiti ono što vam računalo ponudi na svakoj stazi. Ne morate se brinuti zbog energije - na početku svake staze auto je popravljen. Ponekad se može desiti da Drake pokupi neku curicu s kojom je imao "posla" prošle noći jer joj je pijan ponudio da je odbaci do kuće (Ha ha), ali za to se ništa ne dobija (ha ha).

Tipke nisu odveć promijenjene, dodane su neke novine. Možete

Ovo je prva staza u igri, Autodome. Zadatak, morate uništiti "samo" četri protivnika koristeći se Probe-om.Naime, to je posebni branik koji šiljcima probija protivnika.







DESNO: Utrka. Prvi pravi izazov. Preživite utrku. Pravi izazov. Bla bla bla bla.........

pogledati vozilo iz poluptičje perspektive pritiskom na tipku "O", truba još uvijek postoji (tipka ENTER), ali vam ne koristi previše kod onih kretena koji se uopće ne obaziru na vas (primijete vas tek onda kad se već nalaze zdrobljeni ispod vašeg vozila). Pritiskom na tipku F4 dobija se pogled na stražnje staklo, a ako imate i suputnika možete ga pogledati kad imate taj view. Suputnik uvijek zauzme neku debilnu pozu, pa ćete imati prilike za smijeh.

Jedino što se ozbiljno promjenilo, to su kao i uvijek, zahtjevi. Igra ne ide na manje od 486-ice, a na mome 486 dx2, 66 MHz i sa 16 MB RAM-a igra trza kao da automobil skače sa polja na polje. Igra dolazi na CD ROM-u, postoji i disketna verzija koja zauzima oko 42 MB HDD, ali na njoj nema glazbe i animacije. Grafika se poboljšala, SVGA grafika u rezoluciji 640x400. Zvukovi u igri su dobri kao i u prvom dijelu te ćete se diviti eksplozijama i samrtničkim hropcima.

Sve što mogu reći za kraj je da oni kojima se svidjela igra Quarantine mogu i sami prosuditi o drugom dijelu, no meni se osobno više svidio prvi dio. Oni ostali, neka probaju. Ukusi su različiti, zar ne?

Ivan Tojčić

ROADWARRIOR
Gametek

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	70%
Grafika	71%
Igrivost	64%
Ideja	68%

UKUPNO 69%

Igrano na: PC486/66, 16 MB, CD ROM

Warlords II Deluxe

Remake starih Warlordsa

Bitka kod Waterlooa? Prvi svjetski rat? Propast Rima? U novim Warlordsima naučit ćete i povijest.

Neki se zacijelo još uvijek sjećaju slavnih Warlordsa, strategije koja je omogućavala računalnu zabavu u više igrača. Radnja je bila smještena u neku čarobnu zemlju gdje su se vođe fantastičnih rasa natjecale za nadmoć. Mnogi su se dugo zadržali uz igru usprkos sporosti koja je današnjim hackerima nezamisliva. Nakon nekog vremena pojavio se nastavak ove igre koji je poboljšao i ubrzao mnoge stvari. Ovi novi Warlordsi pružili su igračima veću kontrolu igre, veći broj vojnih jedinica i, što je najvažnije, veći broj mapa na kojima će se boriti za prevlast. No, zabava je i dalje bila ograničena na dobre stare vilenjake, orke, čarobnjake i zmajeve. Napokon, došlo je vrijeme za igru u kojoj imate potpunu kontrolu. Umjesto da naprave Warlordse III. programeri kuće SSG višestruko su unaprijedili drugi nastavak. Od čega početi? Naravno, od brzine. Algoritmi za izračunavanje poteza unaprijeđeni su tako da se vrijeme računalovog razmišljanja i igranja poteza prepolovilo. Dakako, i vrijeme nasumičnog generiranja zemljovida je skraćeno. Broj scenarija povećan je na 62. Svaki scenario pripada drugom svijetu ili vremenskom periodu. To znači da možete ratovati protiv Napoleona, voditi grupu heretika kroz Danteov Pakao, osvajati dvorac grofa Dracule ili se boriti za prevlast na tržištu sirovinama. Svaki scenario ima svoj set vojski. Tako ćete kroz ruske šume voditi skupine partizana i husara, dok ćete papigama nadlijetati gusarske brodove u Karipskom moru. I slike gradova su promijenjene tako da se iznad svakog engleskog grada izdiže Big Ben, a svaki rimski grad predstavljen je koloseumom. Osim već gotovih scenarija, na izbor imate i nasumični generator gdje unosite broj gradova, postotak vode, brda, šuma i planina, set gradova, set vojske, set zastava te vrstu terena i za nekoliko trenutaka nova mapa je pred vama. Za prave ljubitelje strategije ubrojen je i program za stvaranje scenarija. U njemu slažete teren i raspoređujete strateške prepreke. Možete imenovati zaraćene strane, čarobne predmete, čak i crtati svoje gradove i vojske. Tako možete prikazati borbu između bilo koga i bilo gdje. Program je vrlo jednstavan za upotrebu, a u njega se ne ulazi iz igre već se mora posebno pokrenuti.

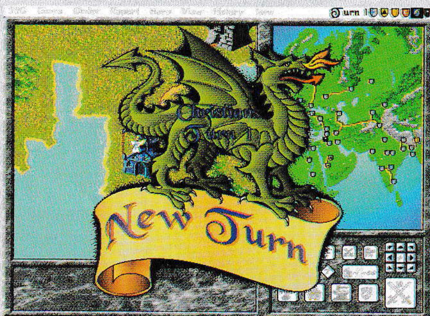
Svima koji su se iživljavali na prethodnicima i žele još, upućujem najtopliju preporuku.

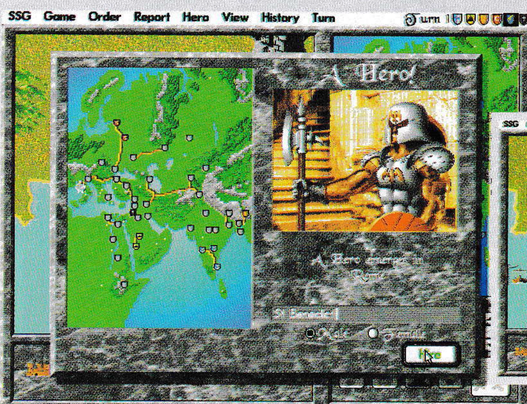
Danijel Bižić

> *Zašto da?*
> *Sva poboljšanja više su nego dovoljna da zamijene stari Warlords II.*
> *Ima li ne?*
> *Igra zauzima čak 86 MB, tako da će mnogima nametnuti problem sa prostorom.*



GORE:
Izaberite jedan od 62 ponuđena scenarija.







LIJEVO:
Vaše financisko stanje nanjušit će junaci širom pokrajine.

WARLORDS II DELUXE
SSI

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	62%
Grafika	64%
Igrivost	83%
Ideja	74%

UKUPNO 79%
Igrano na:
PC486/80, 8 MB, CD ROM

Warlords II Deluxe

Beat the House

Jeftiniji način igranja kockarskih igara

Zaljubljenik u kockarske igre!? Već su vas opelješili u salonima za igre? Jedva ste skucali za novi Hacker! Ništa zato, sada zaigrajte najjeftiniji rulet - na svom računalu.

Čim uđete u igru i odaberete koju ćete igru zaigrati, predlažem vam da se prethodno upišete u knjigu posjetitelja pod svojim imenom jer ćete dobiti par tisuća dolara koje ćete tijekom igranja trošiti. U knjigu se zapisujete klikom miša na opciju Front Desk koja se nalazi na dnu ekrana kao i sve druge opcije.

Ukratko ću opisati svaku igru ponaosob; idemo redom:

BLACK JACK - Ovu igru možete igrati sa četiri igrača, a vaš je cilj da zbroj dobivenih karata bude što bliži broju 21. Svaka karta se zbroji zasebno, a jedino se slike broje kao deset i AS (jedinica) se broji kao broj jedan i kao jedanaest. Ne smijete nikako prijeći broj 21 jer ste tada izgubili. CRAPS - Ovo je zanimljiva igra sa kockicama gdje ulažete i pogađate kako će se okrenuti kockica (pojedinačno ili zajedno). Možete ulagati minimalno ili maksimalno, samo pritisnite na mjesto gdje želite uložiti novce. Uložite određeni iznos na to polje pritiskom na opciju Place i opciju na kojoj su nacrtane kockice. To nije nikakav problem pa ćete brzo naučiti pravila igre i nitko vas neće moći pobijediti.

ROULETTE - Mislim da svatko zna igrati ovu igru pa neće biti problema jer je sigurno imate doma ili ste je igrali kod prijatelja.

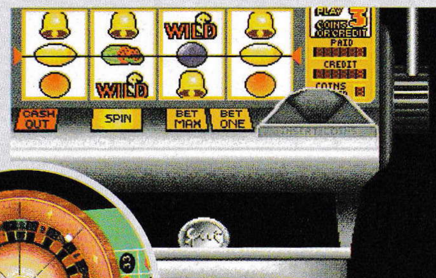
SLOTS - Ovu ste igru vjerojatno igrali na računalu ili na automatima, a sve što trebate napraviti je da uložite određenu svotu za koju mislite da je dovoljna i pokrenete sa opcijom Spin. Dalje sve ovisi o sreći.

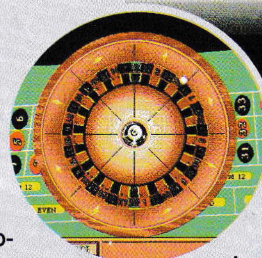
VIDEOPOKER - Mislim da nije potrebno govoriti o ovoj igri, budući je sigurno najpoznatija od svih koje se igraju u kasinu ili kod vas doma.

Kod svake igre možete isključiti i uključiti pojedine opcije. Čim pritisnete i uđete u neku od igara, pritisnete desnu tipku miša i birajte što ćete isključiti ili uključiti. Imate i mogućnost isključivanja i uključivanje zvuka u igri, a također možete uključiti i opciju gdje piše trener (Coach). Ako niste baš stručnjak u igrama na sreću, bilo bi dobro da uključite ovu opciju jer će vam uvelike pomoći.

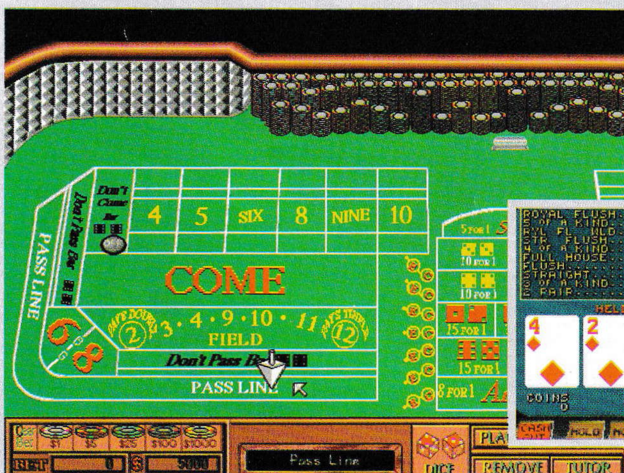
Prednost ove igre je što kada odaberete jednu od igara možete odabrati i određenu vrstu tih igara kao npr. vrste video pokera i dr. Ako se želite nadmetati sa ostalim prijateljima ili ukućanima, ovo je pravi izazov jer vam sigurno neće dosaditi nakon nekog vremena. Za pokretanje je potrebna 386-ica, 4 MB RAM-a i 570 KB osnovne memorije. Naravno, mora biti uključen i miš, bez kojeg igra neće raditi. Uklonite QEMM (Quarterdeck Expanded Memory Manager) jer u protivnom igra neće raditi!

Puljiz Miroslav











DOLJE: Ubacite novčić i odigrajte partijicu pokera na ovom automatu. Tko zna, možda vam se posreći pa nešto i zaradite.

BEAT THE HOUSE
Codemasters

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	57%
Grafika	51%
Igrivost	72%
Ideja	63%

UKUPNO 61%
Igrano na: PC486/66, 8 MB, 5MB HDD

STAR W
REB
ASSA

Skriven

Uništivši Zvijezdu smrti, pokazali opasnom pr Imperiji. Ojađen porazo postao opsjednut uništ Alijanse te je s tim cilj snage u pokušaju da stvo mu omogućiti da je kraj pobunjenicima ra vlast u čitavoj g



Francek, viš kaj na radaru?
Ne, nikaj. Morti Joža vidi kaj.
Joža, viš ti kaj? A?

Admiral Sarn dolazi na komandni most Terrora, imperijalnog superrazarača, kako bi izvijestio lorda Vadera o tome da su pobunjenički lovci u dometu te da je sve spremno za "pokus". "Pokrenite flotu, admirale...", glasila je naredba. Nedaleko, pobunjenički su se piloti, ne našavši ništa sumnjivo, spremali na povratak u bazu i "kiselo" se šalili u vezi priča koje kruže o Dreightonskom trokutu prema kojima je ovaj dio dreightonske nebule, poznat po misterioznom nestajanju brodova, uklet. U tom trenutku nešto je počelo pucati po njima i prije negoli su se stigli i okrenuti, pobunjenici su krenuli na dug put prema drugoj dimenziji. Samozadovoljno, Sarn je krenuo komentirati uspjeh "pokusa", no mračnom je lordu pokusa bilo više nego dosta, njemu je trebalo novo, moćno oružje kojim će konačno dotući pobunjenike. Sarnovo je lice odjednom dobilo ozbiljniji izraz...

Legenda živi!

Mislim da danas nema niti jednog Star Wars fanatika, a ni bilo kojeg drugog kompjutorskog pilota koji pred sobom nije imao Rebel Assault. Legendarna LucasArtsova igra još uvijek ruši sve rekorde u broju prodanih primjeraka, a poznata je i činjenica da je to igra koja punih 50 tjedana nije silazila s prvih mjesta top listi vodećih kompjutorskih časopisa. Bila je to jedna od prvih igara rađenih isključivo za CD-ROM i u trenutku izlaska bila je sa svojih 400+ megabajta svakako najveća igra svih vremena i jedan od glavnih razloga zbog kojih su brojne "kante" odjednom dobile i CD drive na kojem su se vrtile dotad neviđene digitalizirane podloge uzete izravno iz SW filmova, svirala neponovljiva Williamsova glazba, općenito, bilo je to nešto što je s ponosom nosilo etiketu savršenstva. Gledamo li na te sličice danas, nakon Wing Commandera III, Phantasmagorie i sličnih ostvarenja, većina ih djeluje smiješno, iako s tehničke strane gledano, naprednije. Sve te igre ne mogu dočarati atmosferu Ratova zvijezda, legendarne svemirske bitke, karizmatične likove i vječnu Silu koja to sve drži skupa. Ratovi zvijezda postali su više nego svetinjom, oni su pojava koja je obilježila zadnja dva desetljeća i zauvijek promijenila naše živote i način razmišljanja. Sasvim je, stoga, logično da bilo što vezano uz trilogiju, a pogotovo ako se radi o nečem interaktivnom kao što je kompjutorska igra, ima gotovo vjersko značenje. Isto je tako logično da je legenda poput Rebel Assaulta dobila nastavak. Taj je nastavak već i prije nego što su dečki iz LucasArtsa sjeli za svoje radne stanice postao temom brojnih diskusija, prijedloga i sl., u što su se mnogi od vas koji šetuckaju Internetom mogli i sami uvjeriti pa tako znate da je postojala priča kako će se nastavak (u duhu Tie Fightera) zvati Imperial Assault ili da će u potpunosti slijediti posljednji film iz trilogije i x drugih predpostavki. Bilo kako bilo, Rebel Assault II je tu i kada bih rekao da je u potpunosti ispunio moja očekivnja, lagao bih jer mislim da smo dobili i puno više od toga.



Što je novo?

Općenito gledano, u nastavku se previše toga i nije promijenilo. I dalje ste u ulozi Rookie One, i dalje je to arkadno-pucačka igra, još uvijek igrate kroz iste četiri perspektive... "Pa što je tu onda tako posebno?", pitate se. Odgovor prije svega leži u slikama koje su vas privukle ovom tekstu, tj. izvedba! Rebel Assault II je definitivno najbolje napravljena igra ovog tipa dosada i prva koja se može nazvati pravim interaktivnim filmom. Većina čitatelja koja je vidjela ako ništa drugo onda barem WC III, sada će posumnjati u moj zdrav razum, ali zaigrate li makar na desetak minuta Rebel Assault, shvatit ćete zašto sam ovo napisao. Uobičajeno je da se između digitaliziranih međudijelova i same igre vidi znatna razlika. U WC-u je to možda najočitije jer letni dio sasvim sigurno ne liči na film nego su tu lijepi vektori i bitmape koje nam jasno daju do znanja da se ipak radi o igri. Ovdje je, međutim, situacija potpuno drugačija i spomenuta se razlika



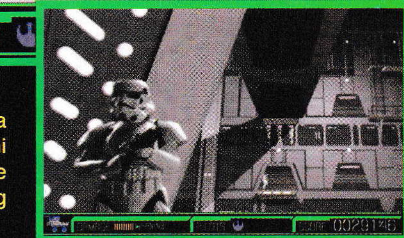
R WARS
BEL
SAULT 2

ena Imperija

i, pobunjenici su se
prije njom galaktičkoj
zom, Darth Vader je
išten em pobunjeničke
ciljem pokrenuo sve raspoložive
vori novo oružje. Oružje koje će
jednom zauvijek stane na
ma i Imperiji osigu-
j galaksiji...







GORE:
Nakon krađ.. Hm! Khm, khm! Posudbe oklopa imperijalnih vojnika, ušuljali ste se u zvjezdani razarač Terrror (simbolična li imena). Sada se još samo trebate dokopati imperijinog tajnog oružja (Kojeg? Otkrijte sami).





DESNO:
Sjećate li se vaše drage Ru Murleen iz prvog Rebel Assaulta? Ovdje je opet s vama, ljepša nego ikad.

doslovno gubi! I jedan i drugi dio igre su usavršeni do te mjere da praktično niti u jednom trenutku ne gubite osjećaj da ste zapravo stavili kasetu u videorekorder i da pomoću nekakvog novog tehnološkog čuda upravljate svojim X-Wingom usred pravog filma. Atmosfera u igri i osjećaj interakcije tako su dobri pa se dogodilo da su mi se u nekim trenucima od uzbuđenja počele tresti ruke i grčiti prsti, a ako mislite da pretjerujem, nabavite igru, stavite zvuk na full, uključite obavezno auto-fire i krenite pucati. Sve je to skupa tako dobro da se nećete moći oduprijeti. Igra će vas sasvim sigurno potpuno izvući iz stvarnosti i nametnuti vam svoju, umjetnu. Tu će svakako pomoći i potpuno nova priča koja se po prvi put ni malo ne oslanja na sadržaj trilogije zbog čega o njoj ovdje, namjerno, neću puno pisati jer bih vam time oduzeo užitak postepenog otkrivanja i navukao bijes svih SW fanova. Reći ću samo da ćete konačno letjeti u korelijskom transporteru (Millenium Falcon), jurit ćete močvarom na poznatim speeder bikeovima, trčkarati po zvjezdanim razaračima, a upoznat ćete i prednosti letenja u imperijalnim tieovima. Uglavnom, dosadno vam sigurno neće biti.

Za kraj, hardware...

Rekao bih rado da šećer dolazi na kraju, ali to na žalost nije tako... Želite li Rebel Assault tjerati u punom sjaju, u SVGA grafici, biti će vam potrebna proporcionalno jaka mašina (Pentium), s min. 8 MB RAM-a, i quad speed CD driveom (na double speedu su filmovi malo "trzavi"). No, da stvar ne bude tako crna LucasArtovci su nam išli na ruku tako da možemo birati između triju različitih rezolucija u kojima se igra izvodi tako da će i oni s malo sporijim mašinama doći na svoje. Ovdje sam između ostalog prvi put vidio i svojevrsni difficulty editor, što će svakako jako razveseliti one koji nisu prejaki sa Silom jer će im dati mogućnost podešavanja gotovo svih parametara u igri, od štete koju vam nanosi direktan pogodak do dozvoljene udaljenosti od mete potrebne da se registrira pogodak. Mislilo se, dakle, stvarno na sve. Ako vam, kako god to nevjerojatno zvučalo, Ratovi zvijezda i nisu jedna od bitnih stvari u životu, dva CD-ROM-a prepuna fenomenalne grafike, izvrstan soundtrack, brza radnja i izvedba jamče sate i sate uživanja, a Rebel Assaultu II počasno mjesto na vašoj polici s igrama.

I na kraju, naravno.....

MAY THE FORCE BE WITH YOU !

Dario Rakovac

REBEL ASSAULT 2
LucasArts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	87%
Grafika	93%
Igrivost	89%
Ideja	79%

UKUPNO 93%
Igrano na:
PC586/90, 16 MB, CD ROM



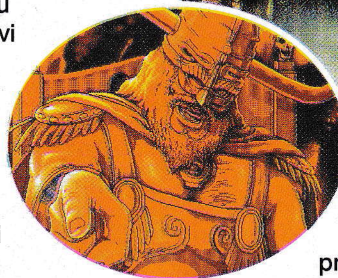
CELTIC TALES BALOR OF THE EVIL EYE™

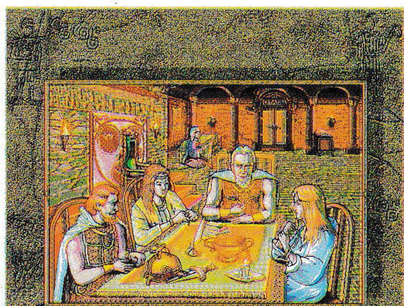
Strategija sa primjesom FRP-a

Jednom, u davnoj prošlosti, u prostranstvu oceana, postojao je otok Eire. Na njemu su ljudi sretno živjeli jer je otok imao vrlo plodnu zemlju i blagu klimu (znači da ne pamte kada su posljednji put bili gladni). Ali, kako to biva u svim igrama, nad otok se nadvio veliki oblak zla. Pojavio se zli tiranin Balor koji se zakleo da će otok biti njegov i da će ga terorizirati.

To se i obistinilo. Pozvao je svoje demone iz podzemlja, Fomore, da zauzmu otok u njegovo ime. No, zeznuo se ostavivši određenu autonomiju provincijama koje su mogle imati svog vođu pa čak i vojsku. Među njima se nalazite i vi, nadajući se da ćete, ako ne mirnim onda težim putem, ujediniti sva plemena u jednu državu i zajedno pobijediti zlog i nemilosrdnog Balora. Celtic Tales je još jedna strateška igra KOEI-a. Savjetovao bih vam da prije početka igre pogledate demo igru, da vidite što vas čeka. Dakle, kada počnete novu igru pred vama će se prikazati sličice nekoliko likova. Oni su vladari nekih plemena na Eiru, a razlikuju se brojem provincija koje kontroliraju, brojem heroja pod njihovom vlašću, klasi i karakteristikama. Najviše četiri igrača mogu igrati ovu igru. I tako ste vi izabrali svog heroja i uskoro dolazi red na vas. No, vi zapravo niste ni započeli igru a već vam dolazi jedan Fomor i traži od vas određenu količinu stoke i pšenice. Vjerojatno ćete pomisliti: "Zašto bih ja dao svoje, ha?!" i odlučujete se na borbu. Ali kada borba između vašeg odabranog heroja i Fomora počne, uviđate da nešto ne valja. Snaga Fomora je oko 230, snaga vašeg heroja oko 100, a osim toga on udara brže i nanosi više štete. Naša je preporuka da pričekate dok vaši heroji stvarno ne ojačaju i da, za sada, platite danak. U redu, to je prošlo i sada je pred vama 3D prikaz vaše provincije s ljudima, šumama, ikonama, građevinama i dr. i odmah se uplašite da je igra komplicirana. Ali tu smo mi da vam objasnimo sve što trebate znati. Počnimo od osnovnog. Postoje tri klase u ovoj igri. To su ratnik (warrior), druid i bard. Ratnik je najbolji za blisku borbu, druid i bard mogu bacati čarolije. Da odmah razjasnim jednu stvar, čovječuljci su vaši heroji i bez obzira koliko vaša provincija ima ljudi (folk) moći ćete obavljati najviše onoliko funkcija koliko imate i heroja (ipak najviše ih je deset).











DOLJE: Ovo je mapa otoka na kojoj možete vidjeti provincije o kojima imate podatke (plavo).

Što prikazuje 3D karta?

CITADEL (građevina u obliku tornja) je centar za diplomaciju, ratovanje i dr.

BURG (u obliku kućice ili naselja) je mjesto proizvodnje, trgovine i dr.

TENT (šator) je mjesto gdje se mogu

naći heroji koji lutaju otokom i koji nisu ni u čijoj službi.

Osim građevina tu su i različite vrste polja:

FOREST (šuma) - njezinom sječom dobivate potreban materijal - drvo,

ROCKLAND (kamenjar) - kopanjem dobivate metal,

GRASSLAND (bez neke veće važnosti),

FARMLAND (farme) - one daju urod žita svake godine u jesen. Tu je još i jedno polje sa stokom (bez obzira na broj stoke).

U gornjem lijevom uglu je slika heroja koji vlada provincijom. Sa strane je napisano ime heroja, ime plemena i ime i broj provincije.

Kada pogledate nekog heroja prikazat će vam se njegove karakteristike.

1. Arms - umijeće ratovanja je vrlo važno za sve, a pogotovo za ratnike. Što je broj veći više se štete nanosi neprijateljskoj vojsci.

2. Dexterity - spretnost, važna također za sve (više za bardove i za druide). Važna je i u borbi jedan na jedan, gdje određuje broj udaraca. Veća spretnost ubrzava provincijske poslove.

3. Mind - snaga uma je jako važna za bardove, a pogotovo za druide. Što je veća snaga uma, manja je vjerojatnost da čarolija neće raditi.

4. Charm - važan za sve. Veći "šarm" privlači više vojnika i obitelji. Jako je važan i pri poslovanju s drugim plemenima.

5. Family - broj obitelji (maksimalno 999). Njihov broj ovisan je o nivou Burga, ljudi u provinciji i "šarmu" heroja. Ako ima dovoljno obitelji, brže se obavljaju poslovi i stvaraju novi vojnici.



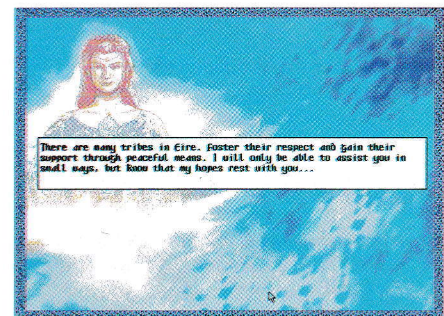


GORE:
Ovo je osnovni meni (mapa) na kojoj upravljate svojim herojima i promatrate razvoj provincije.

6. Soldiers - broj vojnika pod herojevom kontrolom. Ovisi također o "šarmu" obitelji, broju ljudi u provinciji i citadeli. Maksimalan broj je također 999. Veliki nedostatak u igri je što svaki heroj u borbi može imati maksimalno sto vojnika (bez obzira ako ih heroj ima i više).



7. Ability - sveopća sposobnost vašeg heroja. Najbolje ju je povećavati s Hurling opcijom. Dalje desno prikaz je herojeva iskustva (experience) i koliko mu još treba da prijeđe na sljedeći nivo. Ispod je herojeva snaga (načelno ratnici imaju veću snagu). Ispod je mana (magična energija važna samo za bardove i za druide). Desno su tri ikone jedna ispod druge. Prva prikazuje magične rune bardova i runa. Određenom ispravnom kombinacijom nastaje čarolija (upozorenje: neke čarolije mogu se koristiti samo u provinciji, a neke samo u borbi pa ako bacite čaroliju koja se koristi samo u borbi u provinciju, računalo je neće prepoznati). Imena runa u prvom redu (s lijeva na desno) su: ASTRAL RUNE, TERRESTRIAL RUNE, LIVING RUNE, DEAD RUNE. U drugom redu su: IVY RUNE, FIERY RUNE, ICE RUNE, POWER RUNE. Posljednji red određuje jačinu čarolija, pa se rune zovu: 1ST LEVEL RUNE, 2ND LEVEL RUNE, 3RD LEVEL RUNE, 4TH LEVEL RUNE. Iz svakog reda izabirete jednu runu i na kraju kliknite na element gdje čarolija pripada. Kod driuda to su EARTH i WATER, a kod barda FIRE i



GORE:
Prije nogo što započnete igru slijedi poruka potpore od božice koja je na vašoj strani.

Evo i nekoliko savjeta za lakše i uspješnije igranje. Na početku savjetujem da odaberete pleme u kojemu se nalazi heroj visokog nivoa (pleme Sligo je dobar izbor). Razlog tome je jednostavan. U provinciji gdje se nalazi taj heroj moći ćete iz šatora prikupiti više heroja nego drugi, i to višeg nivoa. Kako pleme Sligo ima tri provincije, savjetujem vam da sve heroje i sve prenosive predmete prebacite u jednu provinciju koju se nitko neće usuditi napasti, a bit će je lakše i braniti. Pošto to učinite krenite pljačkati i osvajati po otoku. Napadnite neka mala plemena u jednoj provinciji, po mogućnosti bez prostora za bijeg. U borbi neka vam cilj bude zarobljavanje što više neprijateljskih heroja koje možete pokušati pridobiti na svoje stranu. To učinite dvaput dok ne sakupite mnogo heroja. Zatim probijte put do jednog dijela otoka i tamo se u jednoj provinciji nastanite. Tako nećete graničiti s mnogo plemena koja bi vas mogla napasti. Razvijajte tu provinciju, sakupljajte i dalje heroje i nakon nekoliko godina, kada provincija ekonomski i vojnički ojača, napadnite susjeda. Gledajte da svaka provincija koju napadate ne graniči s neprijateljskim provincijama, već da su uz more ili većim dijelom uz vašu provinciju.

Nakon nekoliko osvajanja neke će vaše provincije biti okružene samo vašima, pa ćete stoga moći iz njih povući heroje u provincije koje graniče s neprijateljem jer neće postojati opasnost od napada. Nemojte puno vremena trošiti na trgovinu sa susjedima jer ćete sve materijale ubrzo sakupiti (više nego dovoljno).

Isto tako nemojte nastojati druge provincije pridobiti na vašu stranu mirnim putom jer je ratovanje mnogo lakše, kratkotrajnije i jednostavnije. Nikada ne ostavljajte heroja besposlenog (naravno,ako je umoran morate ga ostaviti da se odmori) jer on radeći sakuplja potrebno iskustvo. Bardovima i druidima u provinciji povremeno naređujte da bacaju provincijske čarolije tako da im mana nikada ne bude na maksimumu, a osim toga tako stječu i iskustvo. U borbu uvijek nastojte povesti jednog druida, barda i nekoliko ratnika. Drudi su i te kako važni, zbog toga što tijekom borbe mogu liječiti. Bard (kao i druid) ima čarolije koje mogu nanijeti ogromne štete neprijateljskoj vojsci. Ako vam je cilj samo osvojiti provinciju, onda sa svim herojima napadajte neprijateljskog vođu jer kad on padne drugi bježe, a ako nemaju prostora za bijeg tada se svi predaju. Imajte uvijek na umu da možete napadati sa sedam heroja (maksimalno 700 vojnika), a i neprijatelj se može braniti samo sa sedam heroja.

Mislim da ne treba reći da svog vođu napada dobro čuvate, a druide i bardove postavite u pozadinu. Savladavši igru, ovi bi vam savjeti uvelike trebali olakšati, ali ubrzo igra postaje vrlo monotona i dosadna.

Da vam malo pomognemo, evo formula nekih čarolija koje smo otkrili (napomena; to nisu sve čarolije):
1. PART WATER (DRUID) - EARTH
Od tekućih voda stvara plićak - ASRTAL +ICE+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
2. GLAMOUR (DRUID) - WATER
Daje druidu privremenu snagu da se bori kao ratnik - LIVING+POWER+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
3. RAISE ARMY (DRUID) - EARTH
Koristi se u borbi za oživljavanje mrtvih vojnika - DEAD+POWER+4th LEVEL RUNE
4. SMOKE (BARD) - AIR
Koristi se u borbi za zbunjivanje neprijatelja - TERRESTRIAL+IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
5. CONFUSION (DRUID) - EARTH
Imobilizira metu u zbunjenom stanju - DEAD+POWER+1st, 2nd, 3rd LEVEL RUNE
6. INCREASE MORALE (BARD) - FIRE
Diže herojevu sposobnost na bojišnici - LIVING+IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
7. UP POPULATION (BARD) - FIRE
Povećava broj stanovnika u provinciji - LIVING+ICE+4th LEVEL RUNE
8. ENCOURAGE (BARD) - AIR
Povećava sposobnost svih heroja u provinciji - LIVING+POWER+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
9. HEAL (DRUID) - WATER
Povećava herojevu trenutačnu snagu - LIVING+IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
10. TREE TANGLE (DRUID) - EARTH
Začara drveće i ono tada zarobi svakoga tko tu prođe - LIVING+IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
11. PROTECTION (DRUID) - WATER
Stavlja magični štit oko druida koji baca čaroliju - ASTRAL+FIERY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
12. EXTINGUISH (DRUID) - WATER
Gasi štetne vatre - TERRESTRIAL+ICE+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
13. LIGHTNING (DRUID) - WATER
Baca munju na neprijatelja (učinkovito je kad pada kiša) - TERRESTRIAL+FIERY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
14. TRANSFER MANA (DRUID) - EARTH
Daje svoju manu drugom heroju - ASTRAL +FIERY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
15. CATTLE BIRTHS (BARD) - AIR
Povećava broj stoke u provinciji - ASTRAL +FIERY+4th LEVEL RUNE
16. PLANT(DRUID) - EARTH
Sadi novo drveće - DEAD+POWER+4th LEVEL RUNE
17. FIERCE WIND (BARD) - AIR
Stvara vjetar koji otpuhuje vojnike - DEAD +IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
18. POISON CLOUD (BARD) - AIR
Prekriva neprijatelje otrovnim oblakom - TERRESTRIAL+FIERY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
19. FARM (BARD) - FIRE
Povećava nivo farme - TERRESTRIAL +IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
20. HURL STONES (DRUID) - EARTH
Bombardira neprijatelja kišom kamenja - TERRESTRIAL+IVY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
21. ORB OF LAVA (DRUID) - EARTH
Baca kuglu lave na neprijatelja - ASTRAL +FIERY+1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE
22. FLOOD (DRUID) - WATER
Poplavljuje tlo ispod mete - DEAD+ICE +1st, 2nd, 3rd ili 4th LEVEL RUNE



GORE:
Ovo su zli demoni koji od vas početkom svake godine ubiru danak.

AIR. Postoje specijalne kamene rune (STONE RUNE) koje poboljšavaju učinak čarolija. Ispod ikone za čarolije nalazi se ikona koja prikazuje predmet koji heroj posjeduje i treća ikona pokazuje herojeve vještine (SKILLS). Vještine pospješuju učinak.

Tijekom igre zbivat će se razni događaji. Fomori će često napadati vašu provinciju i pljačkati dobra, a najveći hendikep je što se tada protiv njih ne možete boriti. Također će vam redovito rušiti drveće, paliti farme ili pretvarati obradivo tlo u močvare. Ali da sve ne bude tako crno ima i dobrih strana. Tako se može dogoditi da vam se neko lutajuće pleme pridruži i da dobijete neki magične predmete koji jako povećavaju karakteristike. Igra je na početku zanimljiva, ali na žalost nakon kratkog vremena postaje dosadna. Na kraju se sve svodi na zapovijedanje herojima u provinciji i na pokoji rat. Koei je pomalo razočarao, jer obično zna napraviti bolje strategije. Očigledno da im ova kombinacija keltskog svijeta i srednjeg vijeka nije baš uspjela. Da li se isplati izdvojiti četrdesetak megabajta za ovu igru?! Možda, ako zaista volite isprobavati sve strategije i ako imate hard disk od dva gigabajta. Tko voli neka izvoli!

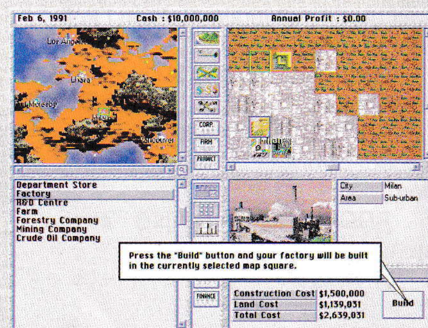
Ivan Rubelj

CELTIC TALES
Koei

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	66%
Grafika	69%
Igrivost	72%
Ideja	63%

UKUPNO ... 49%
Igrano na:
PC486/40, 8 MB, 40 MB HDD



Kapitalizam u SAD-u, najjačoj velesili, danas predstavlja pravi primjer. Postoje samo dvije vrste kompanija - one uspješne i one kojih nema. Ukratko, sve se okreće oko zelenih šuškavih novčanica. I to u svakom obliku: gotovina, čekovi, dionice... Ostvarite i vi dio američkog sna - vlastito poduzeće, raskošne vile, skupe i brze automobile i još puno, puno toga čeka one najuspješnije.

Nepoznata tvrtka iz Hong Konga, Enlight Software, izdala je prilično složenu poslovnu simulaciju tržišta jednostavnog naziva "KAPITALIZAM". Kao što se može naslutiti iz uvoda, ova igra je namijenjena za malo ozbiljnije (možda i starije) igrače. Vrlo je zahtjevna, ali isto tako i jako pregledna i korisnički orijentirana. Do svih opcija se može doći sa glavnog ekrana odabirom jednog od posloženih izbornika na vrhu ekrana ili nekim gumbom iz središnjeg dijela. Kako bi pomogli i olakšali igru autori su napravili velik broj "poučnih scenarija", koji su poredani po složenosti i polako vas uvode u svijet složenih poslovnih transakcija. Proučite dobro sve te primjere, za vaše dobro.

Ekran je podijeljen na nekoliko dijelova. Na samom vrhu je već uobičajeni izbornik sa većinom opcija. Na samom gornjem desnom kraju je opcija koju ćete sigurno često zatrebati - HELP. Uz nju se nalaze i različiti priručnici (MANUALS). Gore lijevo i gore desno je karta terena - lijevo je veći pregled, a desno uvećani detalj. Karta se stalno obnavlja, tako da je uvijek drugačija - jedino su imena gradova stalna. Između ta dva dijela nalazi se opcije koje su vezane za prikaz detalja na karti. Po želji možete uključiti, odnosno isključiti (radi lakšeg snalažnja) prikaz klimatskih pojaseva, rudnih bogatstava, poslovnih objekata... Dolje lijevo i desno je višenamjenski prikaz na





Borba za uspjeh

U današnjem globalnom ekonomskom sustavu prevladava ono staro pravilo - samo najjači opstaju. Možda ste i vi jedan od njih!

kojem je prikazan krajolik, odnosno izgrađeni objekti i način na koji funkcioniraju. Kad izgradite prvi objekt (trgovinu, centar za istraživanje...), na desnoj strani dobit ćete shematski prikaz tog objekta. Svaka kockica predstavlja jedan odjel trgovine (kupnja, prodaja, skladište...). Za funkcioniranje svakog odjela važne su i njihove međusobne veze i veze sa okolinom. Većina igre se odvija upravo u ovoj donjoj polovici ekrana, zato posebno obratite pažnju na "poučne scenarije" unutar ovog područja.

Igra je po složenosti podijeljena na nekoliko većih cjelina:

1) *Kupoprodaja*
Najjednostavniji oblik trgovine je preprodaja robe. U igri su dvije veće luke - jedna je specijalizirana za različite sirovine, a druga za gotove proizvode. Negdje izgradite trgovinu (departmenet store), odaberite neki proizvod i povežite je sa dobavljačem (lukom). Sve ostalo ide automatski.

2) *Poljoprivreda*
Svaki poljoprivredni proizvod zahtijeva određene klimatske uvjete (koje ćete saznati u FARMER's GUIDEU). Na karti ćete naći mjesto koje odgovara zadanim klimatskim uvjetima i početi uzgoj tog proizvoda.

3) *Proizvodnja*
Kombinacijom/preradom dva ili više proizvoda nastaje jedan sasvim novi. U MANUFACTURER'S GUIDEU je sve to lijepo, shematski prikazano - koliko čega treba za što. Kad tvornicu povežete sa dobavljačima i osigurate joj ulazne sirovine, ona će početi sa proizvodnjom. Ulaganja su veća nego u trgovinu, ali i dobitak.



4) *Reklama*
Reklama je jako važna da biste proizvod koji prodajete na pravi način predstavili, a samim tim i poboljšali prodaju. Televizijske stanice najbolje su u tu svrhu.



5) *Razvoj tehnologije*
Da biste ostali konkurentni sa svojim proizvodima, treba razvijati tehnologiju. Vrijeme čini svoje, napredak također. I u igri je tako - bez ulaganja proizvodi zastarjevaju i nitko ih više ne kupuje.



6) *Rudarstvo*
Rudarstvo je važan izvor sirovina. Ulaganja u rudarska postrojenja znaju biti ogromna, ali to je dugoročno ulaganje koje se može i višestruko isplatiti. Na karti se može uključiti filter za rude i tako lakše naći izvor potrebnih materijala.



7) *Trgovina dionicama*
Zadnja i najsloženija mogućnost upotpunjava ovu igru.

Pazite da vas ne istisnu iz Upravnog odbora tvrtke, tako da vam otkupe vaših 50% vlasničkih dionica! Oko svih ostalih detalja trgovanja dionicama morat ćete se sami pomučiti slijedeći savjete računala.

Napomena: ovo je samo jedan JAKO mali dio stvarnih mogućnosti koje se pružaju u igri. Ostatak otkrijte sami!

Prava igra sadrži desetke različitih scenarija kroz koje treba izvršiti glavnu nakanu: zaraditi što više novca. Igrač na početku bira ime poduzeća, logotip i svoj izgled.

Da li je ovo uopće igra ili poslovni program za učenje, teško je reći. Probajte pa zaključite sami. Grafički i zvučno je odlično sređena i ne zahtjeva jaku konfiguraciju, jedna 386-ica i 4Mb RAM-a bit će sasvim dovoljno. Igra je ponuđena i kao potpuno igriva demo-verzija. Jedini nedostaci su nemogućnost snimanja statusa i dostupnost samo jednog od mogućih pravih scenarija. Mala ocjena igrivosti ne znači da se igra uopće ne da igrati, već da će je možda svaki deseti igrač prihvatiti i u nju se ozbiljnije upustiti.

Tomislav Šakić

CAPITALISM
Enlight Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	79%
Igrivost	12%
Ideja	57%

UKUPNO 56%
Igrano na:
PC386/40, 4 MB, 9 MB HDD

GORE:
Priručnik za proizvođače.
DESNO:
Ugovaranje reklama sa TV stanicom.



Makljaža u k

Nakon Primal Ragea u ru "najbolja šora ikad.." po moram priznati da je ideja nekoj, donekle, nasilnoj igri



GORE:
U Battle Beast na izbor imate osam likova od kojih svaki ima oko šest udaraca koji se mogu nadograditi i do 100.

Dobro jutro čitatelji! Čestitamo, unovačeni ste! Građanska vam je dužnost da kupite uređaj za uništenje zlih žaba, koje osvajaju grad stopu po stopu .... dakle što čekate? Pridružite se pokretu tako da kupite simpatičnu beštijicu koja u sebi krije destruktivan stroj za borbu - borbenu zvijer (battle beast) i očistite ulice od žablje pošasti.

Nakon sladunjavog uvoda predstavljam vam novu igru programske kuće 7th Level, grupe visoko kvalificiranih programera koji su osim gore navedenog naslova proizveli i genijalnu kompilaciju "Monty Python's Complete Waste Of Time" te otkačeni program "Take your best shot". Zanimljiv detalj u svezi sa 7th Levelom je da vrlo često prakticiraju izvođenje grafike i animacije na isti način kao u animiranim filmovima (sličica po sličica). No, činjenica je da takva animacija u 70% slučajeva izgleda vrlo loše (programeri su vjerojatno proveli više vremena jedući zelje nego programirajući). Naime, kad neki sprajt

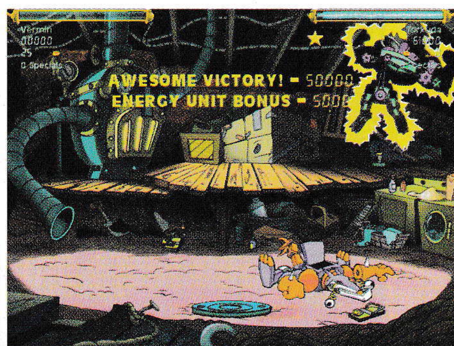
Primal Rage	53%
Battle Beast	61%
Super Street Fighter 2 Turbo	79%
Shadow Fighter	79%
Mortal Kombat 3	86%



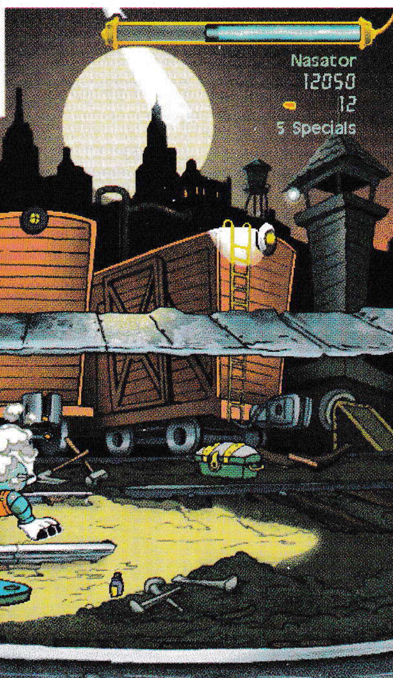
(primjerice igrač) izvede neki potez, cijela stvar "blicne" u CCA tri framea koji ni u kojem slučaju ne izgledaju impresivno. Grafika je iznenađujuće lijepa i zabavna, iako je napravljena ručno.

No, vratimo se na ono što prosječan igrač prvo pogleda -igrivost. Battle Beast je, kao jedan od prestavnika borilačkog žanra, prilično istaknut, s obzirom da u igri radite štošta osim što jurite okolo i mlatite sve što vam se suprostavi. Naime, u njemu se nakon što ste izabrali jednog od osam malih dlakavaca nađete u kanalizaciji, te se kroz nju krećete do određenog borilišta (lokacije) u kojoj prvo nastojite smlaviti što više kreketuša koje skakuću po ekranu te pronaći tajni prolaz u super-sobu u kojoj kupujete jedan od STOTINJAK ponuđenih udaraca, ili napajate bateriju te se osviješteni vraćate na borilište gdje vas čeka drugi BB koji vam želi oderati skalp.

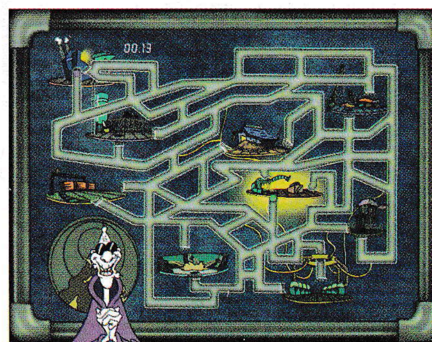
Sam dolazak u tajnu sobu sastoji se iz razbijanja prozora ili vrata te uvlačenjem u uske prolaze tražeći

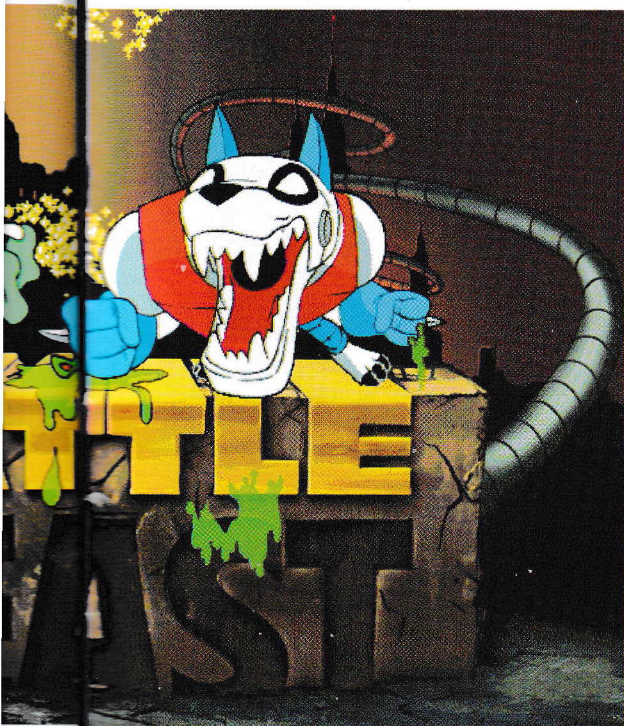


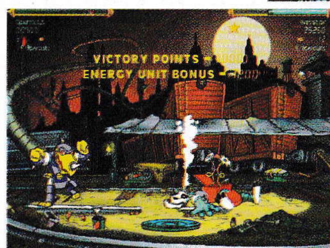
LIJEVO:
Borbe se za razliku od ostalih borilačkih igara odvijaju na dva nivoa + jednom "Power Up" sobu. Zanimljiva je činjenica oko tih soba da ukoliko želite doći do njih trebate izvesti određenu seriju postupaka (npr. primjerice, razbiti staklo i ući kroz prozor).

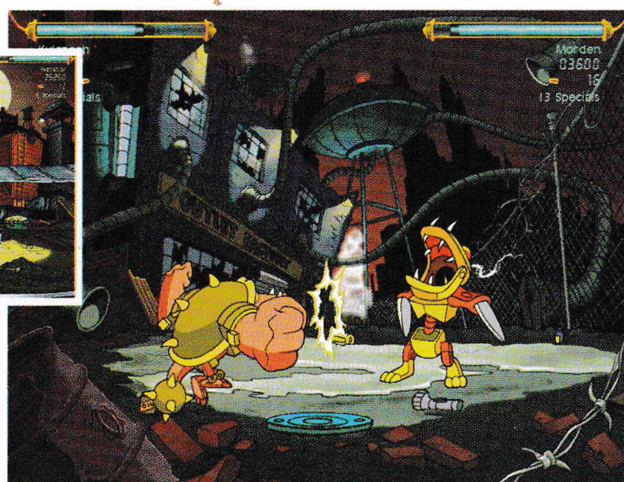


DOLJE:
Prije svake borbe utrkujete se sa protivnikom kroz kanalizaciju (?) te, nastojite prije njega doći na vama poznatije borilište.



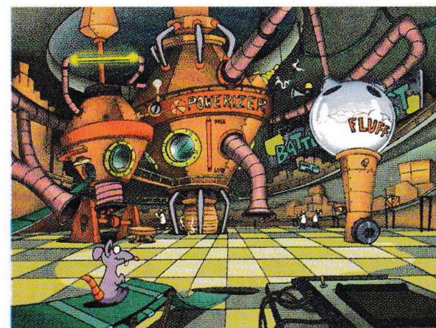






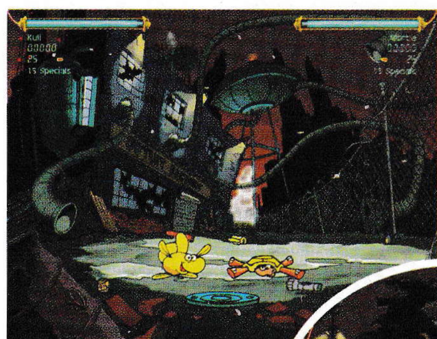
GORE:
Igra je toliko sladunjava da čak i vaši likovi umiru sladunjavo.
DESNO:
Panch!

> *Zašto da?*
> *Privlačan izgled, te jako dobra CD glazba i zvuk*
>
> *Zašto ne?*
> *Sve ostalo.*



u kanalizaciji?

ru ke mi je stigla još jedna pod imenom Battle Beast, te ideja korištenja "crtić-animacije" u igri zanimljiv pokušaj...



GORE:
Prije nego što se istinski pokoljete sa svojim protivnikom vaša forma je slatka mala plišana figurica.
DESNO:
Jedan od posebnih udaraca kojih, hvala Bogu, ima više od 100.

gore navedene bonuse. Što se tiče onog dijela sa posebnim udarcima, pokušajmo shvatiti da su napadi poput bacanja ptičjih jaja na protivnika vjerojatno nuspojava koju možemo obrazložiti manjkom programerovih ideja. Štoviše, uopće se tome ne čudim iz jednostavnog razloga jer ih ima preko STO PO LIKU (700 ukupno). U samoj makljaži raspolažete sa desetak udaraca među kojima je i jedan pomoću kojeg se pretvarate iz jedne forme u drugu.

No, pogledajmo grafiku. Igra je rađena u SVGA modu, od 800*600, u 256 boja što - moram priznati - izgleda dosta dobro.

Ipak, animacija je toliko loša da se ne može usporediti sa ničim normalnim. Naime, taj dio Battle Beasta je nešto najbjednije što se moglo dogoditi bilo kojem vlasniku PC računala. Likovi se po ekranu miču kao mrtve vjeverice. No, nije to sve: čudovišta koja vidite na ekranu toliko se tresu pa vas kroz cijelu borbu drže u strahu da će se jednostavno sasuti u komadiće.

Igrivost u tri slike

Pa, pozabavimo se igrivošću. Za početak najpametnije je da naglasim izuzetnu neosjetljivost računala na vaše komande. Naime, koncept navlačenja sa tipkovnicom dok računalo razbija moj lik nije mi baš impresivan, a pogotovo zabavan. Osim toga, skokovi i udarci jednostavno ne ulaze u harmoniju sa vašim očajničkim razbijanjem tipkovnice. Štoviše, proizvođač je naveo da bi igra bila lakša sa game-padom (ironično, zar ne?). No, pređimo na udarce. Vaš lik osim običnih poteza ima i vatreno oružje, kojeg NARAVNO imate u ograničenim količinama.

Isto tako, life bar je također podijeljen na staminu i život, što sve češće susrećemo u novijim igrama, tako da neće donijeti mnogo "pluseva" konačnom dojmu (koji, vjerujte mi, nije baš sjajan).

"Uživajte" u igri!?

Battle Beast ni u kojem slučaju nije impresivan proizvod ali bi, vjerojatno, bio hit da je izašao prije dvije godine.

Glazba i grafika su zadovoljavajući, ali animacija nije. No, ako ne brinete mnogo oko ovakvih nedostataka, Battle Beast vas očekuje na jednom CD-u u verziji za Windowse i Windows 95'. A do sljedeće pristojne šore, jedino nam ostaje da čekamo.

Damir Rukavina

BATTLE BEAST
Sierra

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- ✓ MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	82%
Grafika	67%
Igrivost	48%
Ideja	41%

UKUPNO 61%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

HELLFIRE ZONE

3D pucačina

Svi PC-manijaci su barem jednom poželjeli igrati trodimenzionalnu pucačinu u kojoj se samo uništava i puca bez razmišljanja. Zašto i ne, ništa ljepše od prave pucaljke.

Ove godine, tj. 1995-e, Panoramic Software je pustio u prodaju igru Hellfire Zone. Po nazivu sam pomislio da se radi o još jednoj letačkoj simulaciji kojih nam je, ako smijem govoriti u množini, puna kapa. Ovo je pravo osvježenje u svijetu PC igara, jer dosada, od malo boljih igara, gotovo uvijek zaboli glava nakon poduljeg igranja. Igra je toliko jednostavna da je samo maloumne osobe (oprostite na izrazu) ne bi mogle shvatiti. Kretanje je trodimenzionalno, tj. u svim smjerovima. Upravljate pomoću tipki sa strelicama, a projektile ispaljujete pritiskom na Space tipku. Brzinu povećavate tipkama +,-. Usred igre, možete dobiti izvještaj o oštećenjima i količini streljiva jednostavno pritiskom na tipku Escape (Esc). Ta tipka vam ujedno može poslužiti i kao pauza, ako bi nešto "hitno" trebali obaviti. Nažalost, pozicije se ne mogu snimiti, iako mislim da takva mogućnost ne bi bila na odmet. Zbuniti u igri možete se jedino u orijentiranju. "Pa mogli su barem napraviti nekakav radar ili takvo nešto", reći ćete prijatelju za vrijeme igre. Pošto se možete kretati u svim smjerovima, pa čak i prema ekranu, to će vas ubrzo zbuniti pri traženju vlastite baze ili objekta misije. Kao što sam već rekao, glatka 3D animacija, VGA grafika u 320x400 rezoluciji, zadovoljiti će svakoga tko posjeduje malo jače računalo od 386-ice.

Na kraju krajeva, počela je era pentiuma, a 386-ice su još samo savršene za tekstove ili za neku malo



slabiju i stariju igru. Samo me malo naljutilo to što nam programeri nisu omogućili nekakav uvod u radnju igre. Već su sve to napravili "zbrda zdola".Mali intro koji pokazuje borbu, kupljenje pilota i odmah misija (čak i bez briefing-a, na što smo već pomalo navikli, zar nije tako?).

Ivan Tojčić



LIJEVO:
Ovako izgleda pucačina renderirana u 3D Studiu. Ukoliko vam izgleda malkice plastično, nemojte se zabrinjavati, takva je cijela igra!



HELLFIRE ZONE
Panoramic Software

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	53%
Grafika	61%
Igrivost	52%
Ideja	69%

UKUPNO 59%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 10 MB HDD

SUPER DUNE 2
The Destruction

Dune dobiva dodatne nivoe!

Svi vi koji ste igrali poznatu strategiju "Dune 2", barem ste jednom pomislili kako bi bilo da koristite crve kao svoj "bič božji" ili da ste u carevoj službi, u njegovim specijalnim postrojbama - "Sardaukar". Ako jeste, tada vam se napokon i pruža mogućnost za takvo što.

Nemojte slučajno pomisliti da se radi o potpuno novoj igri. To je u biti samo malo izmijenjena verzija stare Dune 2. Sve je ostalo potpuno isto, samo što su promijenjene boje sukobljenih strana i ubačene su dvije-tri novine.

Ova verzija je puno teža od prethodne te će se svaki malo bolji strateg dobro namučiti da bi osvojio tu malu, prašnjavu kuglu zvanu Arrakis. Najviše će vas namučiti spajanje kraja sa krajem jer stare kuće nisu nestale, nego samo izabiranjem neke kuće igrate drugom.

Da ne bih duljio, to izgleda ovako:

Stara kuća	Promijenjena u	Označavajuća boja
Atreides	Mercenary	Žuta
Harkonnen	Saurdaukar	Ljubičasta
Ordos	Fremen	Narandžasta

Nove kuće

<u>Mercenary:</u>
Savage hunters of Dune

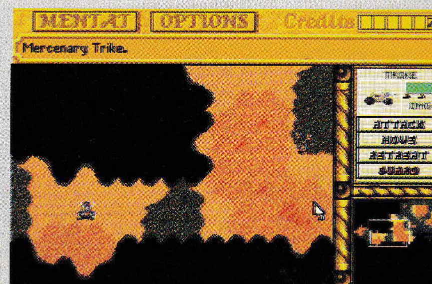
Dobre osobine:
Zli plaćenici imaju mogućnost potpunog ukopavanja u pijesak te postaju nevidljivi za radare. Mogu lako postaviti zasjedu neprijatelju (Nisu bili u prijašnjoj verziji zbog nevidljivosti za radare.)

Loše osobine:
Vrlo teško ćete pronaći svoje jedinice i zgrade jer ih ne možete vidjeti čak ni na vašim radarima. Zgrade možete graditi samo pokraj već sagrađene zgrade. Ista stvar je i sa konstrukcijskim pločama, tako da skupina od





DOLJE:
Spice (začin)!



GORE:
Žrtvujte nekoliko jeftinijih jedinica da otkrije mapu. Zatim možete početi pripremati napad ili obranu.

četiri konstrukcijske ploče postaje neupotrebljiva. Sve će koštati puno više zbog popravaka na zgradama (naime, bit ćete primorani graditi na kamenju).

<u>Sardaukar:</u>
Elite forces of the Emperor.
Planiraju pokoriti sve preostale kuće na Arrakisu.

Dobre osobine:
Sardaukari koriste najbolje svemirske znastvenike da bi poboljšali svoje vojne mogućnosti. Imaju jače oklope i jaču vatrenu moć nego preostale kuće. Sardaukar troopers imaju snagu kao i tenk. Praktički su nezaustavljivi.

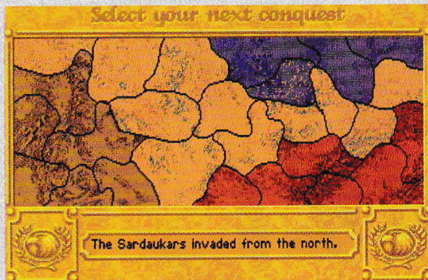
Loše osobine:
Iako mogu proizvoditi bilo koja vozila, ne mogu praviti Ordo's deviator i Raider trike. Imaju istih problema s građenjem kao i plaćenici.

<u>Fremen:</u>
Natives of Arrakis.
Žive u miru i skladu s kućom Atreides. Privikli su se na teške uvjete života na Arrakisu. Znaju gdje se može naći najbolji začin.

Dobre osobine:
Živeći na Arrakisu već stoljećima, sprijateljili su se s najmoćnijim stanovnicima te planete: The Sand Worms. Koristeći ih kao oružje, Fremeni mogu uništiti sve neprijateljske jedinice bez problema.

Loše osobine:
Kad je "pješčani crv" na straži, progutat će sve predmete koji se kreću po pijesku, čak i fremenske jedinice.Pješčani crvi se ne mogu graditi pa su tako najvrednije oružje Fremena. Također se ne mogu SVI "pješčani crvi" kontrolirati.

Stare kuće nisu nestale, nego će se i dalje pojavljivati u igri, boreći se naravno protiv vas. U Super Dune 2 STARPORT ne radi, ali morate ga



GORE:
Mapa Dine služi za odabir teritorija koji namjeravate osvojiti.

Zašto da...
Dobra je osobina mogućnost upravljanja crvima (fremeni), koji žderu protivnička vozila.
Ima li ne..?
Igra je mnogo teža od svojeg prednodnika, što za mazohiste može predstavljati zabavu.

sagraditi ako želite imati The House of IX. U zadnjoj borbi ćete imati pune ruke posla. Borit ćete se protiv SVIH pet kuća, odnosno četiri ako ste Fremeni jer se oni ne žele boriti protiv svojih saveznika Atreida, kao i oni protiv njih. Važna napomena: Nemojte igrati Super Dune 2, ako se prethodno niste usavršili na staroj Dune 2. U protivnom će vam biti kao da ste počeli gledati neki film od sredine i pokušavate shvatiti radnju. Iskreno se nadamo da ćete uživati u ovoj izuzetno teškoj i zabavnoj verziji DUNE 2.

Ivan Tojčić

SUPER DUNE 2
Virgin Interactive

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	69%
Grafika	81%
Igrivost	79%
Ideja	71%

UKUPNO: 79%
Igrano na: PC486/66, 8 MB, 5 MB HDD



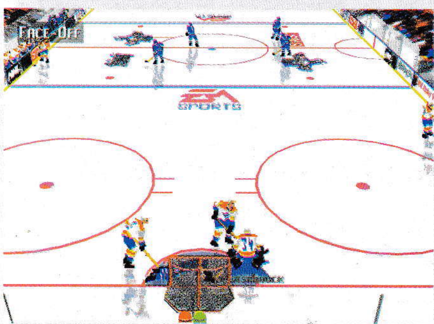


NHL HOCKEY 96

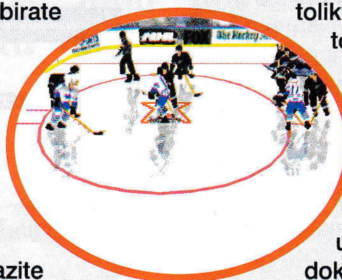
Bodycheck preko telefona

Electronic Arts se pobrinuo da nam i ova zima bude ugodna u našim sobama. Novi, pomalo virtualni Hockey svijet je pred vama!

EA je i ove godine odlučio održati tradiciju i napraviti još jedan nastavak (NHL 96). Naravno, i ovaj hokej može se naći samo na CD-u. Igra je dobra, lijepo i precizno napravljena, ali nama se prethodni dio više sviđao. Glavna promjena u odnosu na prošli dio je u pogledu. Nema više onog statičnog pogleda iza jednoga gola, već postoji mogućnost gledanja različitim kamerama iz različitih uglova čime je igra dobila na dinamičnosti, ali u svim tim silnim okretanjima kamere vrlo lako se izgubite. Što se grafike tiče, isto kao i u NBA 95, možete izabrati hoćete li igrati u visokoj ili niskoj rezoluciji. Igra u niskoj je približno ista kao i prije (samo približno), ali budući da se kamere vrte na sve strane, ne toliko jasna kao prije. No, kad se naviknete, to vam neće odveć smetati. Ako igrate u visokoj rezoluciji, trebat će vam nešto jači procesor, dobra grafička kartica i, po mogućnosti, više od 8MB RAM-a jer u protivnom sve trza, ali ćete zato uz svu tu konfiguraciju dobiti toliko jasan i dobar pregled igre te nećete znati da li je to neki novi, unaprijeđeni Virtual Reality ili se to vama samo čini. Sam teren i led toliko su vjerno napravljeni te se na ledu vidi čak i odsjaj igrača, pa i brazde nastale od klizaljki. Ako nemate toliko dobru konfiguraciju, tada možete ukloniti sve nepotrebne detalje - publiku, odsjaj i druge stvari koje igru uljepšavaju, ali i usporavaju.



Kamera ima puno i birate ih tipkama 1-7, s tim da ako dva puta pritisnete isti broj, kamera će ostati ista, ali će se pogled promijeniti. Imate press kameru koja sve prati sa strane, head kameru koja sve gleda kao da se i vi nalazite na ledu, EA i NHL kamera slične su onim prijašnjim makar su vidljive i razlike među njima.



Zašto je ova igra ipak odlična?

Grafičko uređenje prije i poslije utakmica je savršeno, a zvuk je, budući je igra na CD-u, besprijekoran. Zapravo, sve ono iz prošlog NHL-a ostalo je isto, ali je dodano i pregršt novih stvari. Programeri iz EA malo su razmislili i zaključili da ako žele dobiti igru koja će privlačiti i one sklone športskim simulacijama i one drugačijih sklonosti, moraju dodati nešto što je u prošlom NHL-u nedostajalo - dodali su tučnjave među igračima. Valjda su proizvođače toliko gnjavili pa su morali i to ubaciti. Dobro, fight nije Mortal Kombat pa prema tome nemojte previše očekivati ili tražiti, ali svejedno možete opaliti protivnika sa par različitih udaraca i ponovno se dokazati prvenstveno kao borci, koji niti u hokeju nemaju milosti, rušenjem protivnika na pod.



Zbog tučnjave oba sudionika bit će isključena 5 min. iz igre, bez obzira tko je prvi i zašto započeo pa zato ne štedite šake i udarce jer je veći "gušt" frajera namlatiti, nego biti namlaćen (sjetimo se DOOM-a). I dalje se u samoj igri vodi pravi mali rat između igrača pa će dolaziti do raznih situacija, od lupanja štapom do laktarenja. I dalje su tu sva moguća pravila ili opcije koje možete i isključiti (ofsajd, faul, dodavanje preko dvije linije i sl.), leteće izmjene, ozljede, prava hokejaška atmosfera koju stvara publika, a i komentator igre. A ima još i jedna zanimljiva sitnica - izvođenje kaznenih udaraca računalom. U NHL 95 naime nije bilo moguće da računalo da gol iz jedne takve situacije, a sada je jako dobro izvježbano u tome. Kao i u NBA 95, možete odrediti jačinu svog protivnika (rookie, pro i all-star). Što se tiče samog načina igranja, on se nije bitno promijenio. I dalje možete birati hoćete li igrati egzibicije, ligu ili samo play-off. Ako igrate ligu, možete birati i broj utakmica (84,48 ili 23). Igraju li ligu dva ljudska igrača, moguće je i



DOLJE: Za neupućene, ovo je Hockey, a igra se na ledu pomoću sklizaljki.





trgovanje igračima što igru čini zanimljivijom, a mogu se dodavati i novi igrači. Da bi još više popularizirali igru, proizvođači su dodali i mogućnost igranja preko modema što je dosad, koliko mi znamo, još neviđeno kod ovakvog tipa igara. Moramo priznati da nas je ta novost doista iznenedila i da smo sada zadovoljniji samom igrom znajući da možemo odigrati partiju hokeja onako kako smo nekada (ili još uvijek?!) znali igrati DOOM. I jedan "tip" za kraj - najbolje ekipe u samoj igri su Blackhawksi, Devilsi, i Penguinsi, baš kao i u stvarnosti.

Iskreno rečeno, baš nas zanima kad će izaći npr. NHL 97 ili možda čak NHL 99 pa da možemo malo igrati hokej preko virtual reality kaciga, i to preko Interneta. No, do tada igrajmo ono što nam je ponuđeno, a za ovaj put vam možemo ponuditi specijalitet kuće - NHL Hockey 96.

Filip Sladetić i Ivan Ralis

NHL HOCKEY 96
Electronic Arts

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	89%
Grafika	91%
Igrivost	88%
Ideja	64%

UKUPNO 91%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, CD ROM

HEROE[S]

MIGHT &[...]

Kaos u [...]

Velike vojske su stigle. Ork[...] ri, minotauri, različite vrste [...] Grifini paraju nebo svojim k[...] ka i jezera postale nesigur[...] kontrolu. Zemlja se trese, [...] ovaj polumrak u zasljeplj[...] postalo usijano crveno od [...] konjice. Što može držati [...] raznolikost čudovišta zajedn[...]



Jedan veliki heroj i njegov još veći zadatak: uništiti i osvojiti. Postati najmoćniji vladar svih vremena, postati vladar nad vladarima. Ali, čak ni on ne zna što sve leži skriveno u tamnim podzemnim odajama dominantne stare utvrde: tajna koja će koštati života njega i cijelu njegovu vojsku. Najveća od svih bitaka donijet će sve odgovore...

Poznata softverska kuća New World Computing, poznata po odličnom MIGHT AND MAGICU (serijalu Fantasy Role Playing igara, koje i danas ulaze među nekoliko najboljih FRP igara ikada napravljenih), napravila je ovu strategiju s elementima FRP-a. Nekad davno igrali smo Kings Bounty, kasnije smo imali Warlordse, pa njihov nastavak, onda je došao Warcraft, a sad je tu Heroes of Might and Magic. Ideja je i dalje ista: poraziti sve ostale igrače na bojnom polju. Grafika je, kao i u svim proizvodima New World Computinga, na najvišem nivou. Igra je prilagođena igranju više igrača (do 4) i to na nekoliko načina. Prvi i najjednostavniji je klasično igranje na poteze, na jednom računalu. Igra podržava i različite oblike računalnih mreža i igranje preko modema. Igra radi samo sa 8 Mb RAM-a i u visokoj rezoluciji. Zvučna podrška je također široka. Pomicanjem po karti, u pozadini se čuje cvrkut ptica, piljenje drva, lupanje pijukom po kamenu i slično.



Način igranja je krajnje pojednostavljen, što će mnoge odmah privući ovoj igri. U glavnom je dijelu ekrana prikazana karta područja na kojem se radnja odvija, desno gore je umanjena karta, a ispod nje su prikazani heroji koje vodite. Desno dolje su ikone za prelazak na idućeg heroja, pomak, pregled osvojenog, predaju poteza, predaju partije i opcije za snimanje/ učitavanje/ izlazak iz igre. Bilo kakve informacije u igri dobivaju se klikom desne tipke miša na željeno mjesto. Heroji se pomiču tako da prvim klikom odredimo smijer, a drugim klikom on i krene. Kursor često mijenja oblik i tako pokazuje koliko poteza treba do određenog mjesta ili pokazuje da li se na tom mjestu nalazi nešto posebno. Svaki heroj mora imati mjesto gdje će se ponekad moći odmoriti, obnoviti svoju vojsku, pa i popiti nešto. To mjesto u igri je dvorac. Dvorac je ujedno i središte vaše vlasti. U njemu se skuplja zlato, građevni materijal, kristali i slične potrepštine za razvoj i uzdržavanje carstva. Oko njega se nalazi mnoštvo različitih građevina, od kojih svaka omogućava nekakve povlastice, ali traži i određen iznos zlatnika i građevnog materijala. Neke nastambe su zajedničke svim igračima, a neke se i razlikuju, baš kao što se razlikuje i vojska koju oni predvode.

Udruga čarobnjaka

Najvažnija je građevina u igri i omogućava herojima da se koriste čarolijom. Kad je izgradite, provjerite klikom na toranj ima li heroj knjigu čarolija. Ako nema, obavezno je kupite. Što je udruga jača i



što je heroj iskusniji, jače su i brojnije čarolije. Povratkom heroja u grad automatski mu se obnavljaju čarolije.

Udruga lopova

Potrebna je vašoj vojsci da bi doznala nešto više o protivniku s kojim se namjerava sukobiti. Udruga lopova je nešto poput špijunaže u današnje vrijeme.



Gostionica

Podiže moral braniteljima prilikom opsade dvorca.



Brodogradilište

Omogućava izgradnju brodova bez kojih se ne možete kretati morem (osim ako ne izmislite neku novu čaroliju). Može se izgraditi samo ako je dvorac u blizini mora.

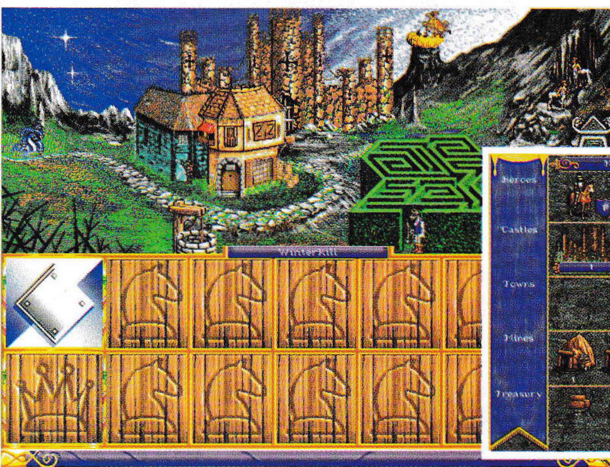


Bunar

Povećava (ne)prirodni prirast vaše vojske, za 2 vojnika tjedno.



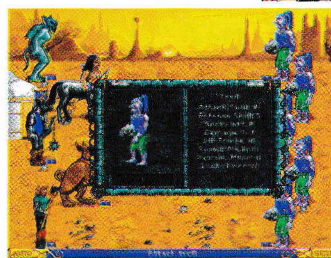
Ostali dodaci, u





LIJEVO: Da li iime grada zvuči poznato? DOLJE: Pregled dosad osvojenog

...ES OF ...& MAGIC





GORE: Malo pustinjske oluje... DESNO: I pustinje skrivaju puno bogatstva.

...u međuzemlji

Orkovi, patuljci, goblini, kentau... ...rste pješaka preplavljuju zemlju. ...m kricima. Čak su i dubine rije... ...gurne otkako su hidre preuzele ...se, bljeskovi čarolija pretvaraju ...epljujuću bjelinu. Nebo je ... od zastrašujuće zračne ...ati ovakvu zastrašujuću ...edno?



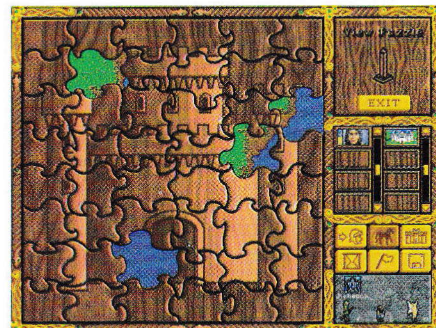
stvari, su obitavališta različitih bića koja vam mogu služiti u vojsci. Jednom tjedno ta obitavališta izbacuju novu generaciju spremnu za borbu. Neke slabije jedinice se vrlo brzo obnavljaju, dok se kod onih jačih i skupljih to sporije odvija. Normalno, sva je vojska najamnička i plaća se pri novačenju. Možete unajmiti i novog heroja, tj. do šest novih heroja koji će voditi svoju vojsku. Svaki može biti različite klase, a svaka od njih ima svoje karakteristike. Na početku će vam biti najlakše igrati sa Warlockom (vještac). Na početku vam je dosta jedan, a već u drugoj misiji potrebna su vam barem dva. Ne treba ih, ipak, previše unajmiti jer su skupi, a i jedan iskusniji heroj bolji je od hrpe neiskusnih. Heroji mogu međusobno razmjenjivati vojsku i predmete, ali ne i iskustvo. Do zlata i ostalih sitnica je moguće doći borbom i osvajanjem gradova, rudnika, pilana i sličnog. U prvim misijama rudnici vam neće puno značiti jer ne traju dugo, ali kasnije će oni postati neophodne strateške zalihe materijala potrebnog za ratovanje. Pokrajine u kojima ratujete prepune su i različitih čarobnih predmeta, letećih sagova, svijetlećih štitova, nevidljivih ogrtača, što heroju koji ih nađe daje neku posebnu karakteristiku. Inače, kao i u svakoj drugoj FRP-igri, heroj skuplja iskustvo i time podiže svoj nivo i karakteristike. Vojska koju on vodi automatski je motiviranija i jača, pa samim tim i lakše dolazi do pobjede. Tu su još i čarobne livade koje vojsci mogu dati sreću u predstojećem sukobu, teleporti, sela, čarolije i još puno toga.

Napeta glazba uvodi vas u bitku. Pogled na borbu je sa strane; na lijevoj strani ste vi, a na desnoj protivnik. Borbene čarolije će pomoći vašim jedinicama i trebate ih koristi odmah na početku. Svaku jedinicu treba čuvati i stoga oprezno u borbu! Ako protivnik nema mogućnosti da vas gađa iz daljine ili doleti u blizinu i napadne, što duže izbjegavajte bliske sukobe koristeći vaše precizne strijelce u gađanju. Suprotno, ako je protivnik bolji u dalekometnom oružju, onda što prije prijeđite u blisku borbu. No, najčešće će karakteristike protivnika biti negdje između. Tada treba kombinirati sve elemente gore navedenih oblika borbe i najbolje iskoristiti mogućnosti svake jedinice. Kasnije ćete moći koristiti i neke borbene strojeve, npr. katapult koji će vam značajno povećati vatrenu moć i pomoći pri opsadi utvrda. Postoji i ikona sa bijegom iz bitke, ali je nemojte previše koristiti jer obično rezultira gubitkom heroja i cijele vojske.

Toliko za početak. A sad je na vama red da sve to sprovedete u djelo. Velika raznolikost misija i mogućnost igranja više igrača sigurno će vas duže zadržati uz ovu odličnu igru.

Postanite besmrtni!

Tomislav Šakić



Pregled nekih jedinica:



HEROES OF M&M

New World Computing

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	73%
Grafika	71%
Igrivost	83%
Ideja	67%

UKUPNO 74%

Igrano na: PC486/50, 8 MB, 21 MB HDD

BANG!

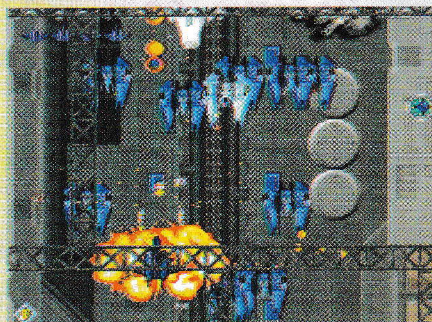
"Još jedna pucačina!", reći ćete čim ugledate ovu igru. I bit ćete u pravu jer ova igra ne donosi ništa novo, iako je novijeg datuma. Ipak, igra ipak ima ono "nešto"!

BARRYON

Velika igrivost (zaraznost) ove igre proizlazi iz toga što je napravljena po uzoru na igre kakve smo susretali na igraćim konzolama. To se odnosi ponajviše na njenu brzinu, efektne eksplozije (ponekad veličine skoro cijelog ekrana), način skupljanja poboljšanja za vaš brod, "velikima" na kraju svakog nivoa itd. Prvo, nešto o tehničkoj strani igre. Cijela igra napravljena je u niskoj rezoluciji. Ekran je čak manji od 320x200, oko 260x200. Što znači da sa svake strane imate ružnu marginu. Sve to je još čudnije jer je virtualni ekran veći od 320x200. Ovo smatram prilično velikim nedostatkom igre, tim više što ga nebi bilo teško ispraviti, a na ovaj način igra dobiva epitet nedorađenosti, a tvrtka koja ju je napravila - neprofesionalnosti! Niti sa zvukom, stanje nije blistavo. Zvukova je prilično malo, a kao izuzetak izdvojio bih izuzetno efektne eksplozije (opet te eksplozije!). Dakle, tehnička strana igre nije baš sjajna no, pozabavimo se malo samom igrom...

Možete birati između dva svemirska broda koji se razlikuju samo po boji, a tijekom igre dobijaju različita oružja (sakupljajući poboljšanja). Oba broda imaju dvije vrste zajedničkih oružja. Prve su tzv. "pametne bombe" kojih imate ograničen broj, a bacivši ih objektima na većem dijelu ekrana nanosite ogromnu štetu. Druga (važnija) osobina bombi je to da njihovim bacanjem uništavate sve trenutačno prisutne neprijateljske metke (koji se inače ne mogu uništiti običnim oružjem). Zbog toga vam svaka bomba može biti važnija od dodatnog života (Vaš brod nema energiju, što znači da poginete u svakom bliskom susretu sa neprijateljem, čime gubite teško sakupljena poboljšanja). Drugo zajedničko oružje su rakete. Postoje dvije vrste (isto izgledaju). Prve su prateće. Moguće ih je tri puta poboljšati, tako da ih je maksimalno 6. Druga vrsta raketa samo puca ispred vašeg broda. Također ih je maksimalno 6. Otprilike su jednako korisne (koliko će biti ubojite zavisi od vašeg glavnog oružja). Glavno oružje vašeg broda poboljšavate sakupljanjem poboljšanja sa crvenim/plavim krugom. Znači, oba broda mogu birati između dva glavna oružja. Kod crvenog broda to su: klasično jednostruko pucanje(plavo) i prateći laser (crveno), a kod plavog: laser (plavo) i vatreni meci (crveno) kojima poboljšanjem povećavate broj i širinu, pa tako poboljšani pokrivaju skoro cijeli ekran! Teško je reći koje je oružje najbolje jer svako od njih ima svoje prednosti, ali i nedostatke.

Igra se sastoji od 6 nivoa, od površine planeta, preko borbi u svemiru, do neprijateljske baze. Posebno je zanimljiv 3. nivo koji je

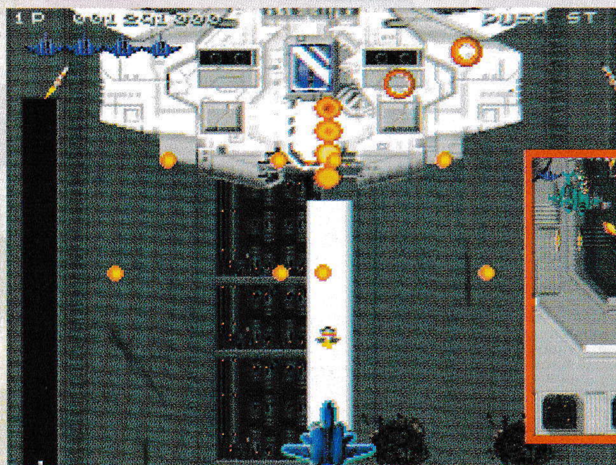


neka vrsta HYPERSPACEA, gdje iza vašeg broda ostaje zgodan plavi trag, a ispod vas, dok ubijate horde neprijatelja, sijevaju munje.

Na kraju svakog nivoa nalazi se "glavni", kojem obično treba puno metaka da biste prešli na sljedeći nivo. Te "čuvare" nivoa ne smatram preopasnima dok je glavni "glavni" stvarno pretežak (trebalo mi je 15-ak života da bih ga ubio!) U osnovnom izborniku igre možete birati igru za jednoga ili dva igrača (drugi igrač može se priključiti i tijekom igre) te odabrati brzine igre (koja je proporcionalna težini).

Kao što je i rečeno na početku, ova igra ne donosi ništa novo u svijet pucačina, ali ipak savjetujem svakom ljubitelju ovog žanra da nabavi igru jer će mu pružiti sate i sate zabave.

Patrik Pencinger





LIJEVO: Razorite glavne neprijatelje svakog nivoa s najačim naoružanjem.

BARRYON
ACRO Studios

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	39%
Grafika	59%
Igrivost	83%
Ideja	16%

UKUPNO 67%
Igrano na: PC486/100, 16 MB, 15 MB HDD

TYRIAN



Upucaj me sad

Ako se volite opuštati uz neku dobru pucačinu, za vas imamo dobru vijest - izašao je Tyrian, zato na posao.

Tyrian je proizvod tvrtke Epic koja je već poznata po fliperima, a usporedimo li ga sa Raptorom uvidjet ćemo da ima puno sličnosti. Jedina bitnija razlika je mjesto događanja radnje, u uvoj igri to je - svemir. Vi u vašoj letjelici krstarite svemirom i pucate u sve što se miče ili vam smeta na putu. Svaka staza je drugi planet, a u njemu ćete morati uništavati različite letjelice raznim vrstama oružja. Da biste prešli igru, prije svega trebaju vam dobri refleksi. Kroz staze sakupljate bodove, tj. kredit. Tim kreditom možete na početku igre i nakon svake staze kupovati oružje tj. opremati svoju letjelicu. No, prije svega kupite što bolji štit.

Možete birati hoćete li se opremiti štitom, novim tipom broda, oružjem na prednjem i stražnjem dijelu broda. Kad želite zamijeniti neko oružje boljim, dobivate kredit od prošlog natrag, tako da možete računati i na to. Najbolja oružja su i najskuplja.

Igra se sastoji od tri dijela: Escape,Treachery i Suicide. Najbolje je prvo zaigrati Escape jer je najlakši. Jedan dio ima prosječno 6 staza, uključujući i bonus staze.

Ako na toj stazi izgubite, onda ovo nije igra za vas jer ovdje jedino možete stradati ako se zaletite u drugu letjelicu. Ovdje pucate u hrpe stisnutih neprijatelja te tako dobivate kredit.

Tyrian ima i mogućnost igranja u dvoje i preko modema, te kao arkadnu igru. Ako odaberete da igrate kao arkadnu igru, onda ne možete kupovati oružja jer se bodovi zbrajaju pa možete postaviti i neki rekord. Tada oružja skupljajte po stazi jer uništivši neku letjelicu, ona ostavi predmete (koje ako pokupite, dobijate bodove) ili ostavi oružje (oružje ponekad ostavlja i u full game). Kroz igru morate sakupljati kocke (plave) koje se zovu data. One vam kad pređete stazu daju informacije o sljedećem zadatku, stazi. Data je nešto kao mission briefing. Ako ste okruženi velikim brojem neprijatelja, najbolje da počnete pucati iz svih oružja. Nastat će strašna zbrka, ali glavno da vi izvučete živu glavu (uz malo sreće).

Igra u dvoje je isto jako zabavna, samo što se tada skoro ništa ne vidi od velike količine raketa, lasera i druge artiljerije kojom obilno snabdijevate svoje neprijatelje. Moguće je i spajanje u jednu letjelicu; tada jedan od vas puca, a drugi upravlja letjelicom. Igra ima dobar zvuk, i još bolju grafiku.

Nekome je Raptor bolji, a nekome nije. Vi prosudite sami. Obje igre su sa automata, a to možete i provjeriti: ako otiđete na demo, pisat će insert coin - ubaci novčić.

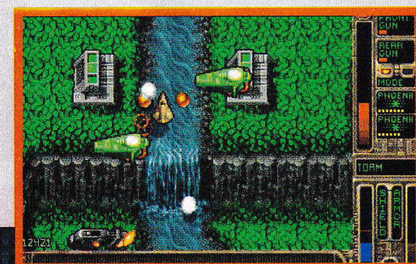
Miloš Vlaisavljević

TYRIAN
Epic Megagames

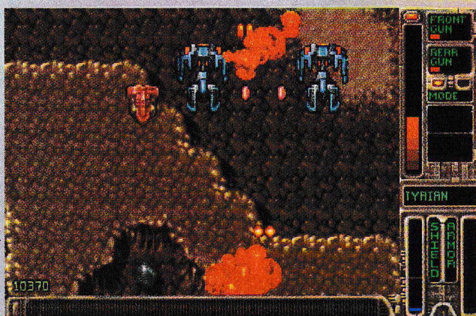
- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

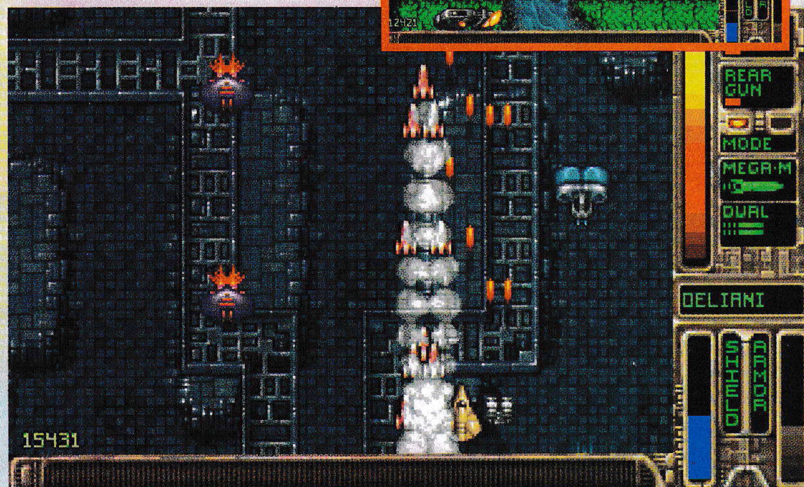
Zvuk	71%
Grafika	82%
Igrivost	56%
Ideja	78%

UKUPNO 81%
Igrano na:
PC486/66, 8 MB, 18.1 MB HDD



DESNO-GORE:
U ovoj igri strada i zelena okolina.
DOLJE:
Pred vama su brodovi raznih oblika i raznih izdržljivosti.





DER REEDER

Vaša brodska kompanija opet je u dugovima. Hm! Podsjeća li vas to, možda, na Ports of Call? Da, tako je; neslužbeni nastavak je stigao.

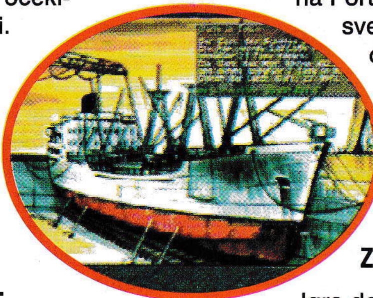
Kad moj brod plovi, plovi...

Dosta davno, još dok je Amiga bila u pelenama (a i mnogi od naših mlađih čitatelja) njemački programeri su napravili odličnu trgovačku igru - Ports of Call. Danas, 7 godina poslije, njemački programeri poznate nam grupe Software 2000 (Bundesliga Manager) odlučili su oživjeti legendu i vratiti nas u stara dobra vremena samih početaka Amiga kućnih računala.

Zaljev tuge

Nakon toliko godina nitko se nije sjetio obnoviti staru trgovačku simulaciju uz koju su mnogi od nas probdjeli besane noći, sami ili u društvu svojih prijatelja, pokušavajući što povoljnije kupiti i što skuplje prodati robu, a u međuvremenu i sagraditi koji novi brodić. Sada se legenda vraća na naša računala, i sve je opet tu. Sve je moguće - sedam tipova brodova, svaki svoje namjene, čekaju na vas, a da sve ne bi bilo monotono pobrinuće se oluje, štrajkovi lučkih radnika, padovi cijena roba i sitni lopovi koji će obiti sef vašeg ureda i zdimiti svu gotovinu.

No, krenimo redom; opcije su prikazane ikonama, tako da možete brzo i lako odabrati željenu opciju. Tu je i jedna od najvažnijih opcija - prikaz mape svijeta, na kojoj odabirete svoju rutu. Također, na njoj možete provjeriti koja je roba najtraženija u pojedinoj luci, pa prema tome odredite što vam je najpametnije ukrcati u brod. Na početku imate brod opće namjene za prevoženje velikih kontejnera raznorazne, dobro zapakirane robe. Vaš brod nije najbolje klase, što na početku igre nije ni za očekivati, no poslužiće svrsi. Tijekom igre možete kupiti neke od preostalih vrsta brodova, od kojih je dosta unosan tanker za prijevoz nafte (Tko bi rekao?).



Opcije, opcije...

Druge opcije služe vam za popravak broda (koji se izdašno plaća), punjenje goriva, kupovinu/prodaju i skladištenje robe, kupovinu/prodaju brodova... Unutar nekih opcija postoje i dodatne, tako da u svom uredu možete obaviti dio posla (npr. snimanje pozicije). Tu su još i novčane transakcije s bankom, kupovina dionica, osiguravajuća društva i mnoge druge sitnice. Sve u svemu, mnoštvo opcija koje nismo imali u starom Ports of Callu.

Igram li ja ovo?

Sve te opcije, podopcije i ostali detalji donose nam pitanje same igrivosti ove igre. Unatoč svemu igra je dovoljno igriva, no pošto računalo mora isto tako obaviti sve transkacije koje imate i vi na izboru, bojim se da je igra izgubila na svojoj brzini. Na Amigi 1200, mora se priznati, dobro bi došao ubrzivač. Ipak, u društvu vaša tri prijatelja vrijeme brzo prolazi. Grafika se znatno popravila od vremena Ports of Calla, tako da je sve puno šarenih bojica od kojih će se vlasnicima Amiga bez monitora dići kosa na glavi. Glazba je solidna, ali zvučnih efekata gotovo da i nema.

Zaključak!

Igra dolazi na 6 2DD disketa, moguće (poželjno) ju je instalirati na tvrdi disk gdje će se ona raširiti na oko 5 MB. Testirali smo ECS verziju koja je predviđena za A500+ i A600, no radi i na A1200. Ugodno je znati da je Ports of Call dobio dostojnog nasljednika, koji će još jednom prikovati mnoge od nas uz plavo more. Dobro je znati da se igra za sada pojavila samo na njemačkom jeziku, što će mnoge na početku odbiti od igranja ove igre. No, bez straha, neće vam biti potrebni debeli rječnici, sve je riješeno sustavom ikonica, koji odlično radi. I što još možemo, nego dići sidro i otploviti u nove trgovačke avanture.

Silvano Bucić



LIJEVO: Na trgovačkoj karti svijeta odaberite željenu luku. DOLJE: Kupovina broda.

DER REEDER
Software 2000

- ✓ A500, A500+, A600, A1200 CD32
- PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	61%
Grafika	78%
Igrivost	76%
Ideja	64%

UKUPNO 77%
Igrano na: A1200, 2 MB, 6 2DD

Retrospektiva 1995-te.

Hm....95-ta. Za naša junačka srca željna dobrih igara u 95-oj je bilo doslovno SVEGA. KOMBAT fanovi dočekali su nakon "dvojke" i treći nastavak legendarne igre, COMMAND & CONQUER se vrlo brzo pojavio na vrhu ljestvice najprodavanijih igara, FULL THROTTLE nam je oduzimao dah odličnom akcijom (o grafici i zvuku da na pričamo) dok su nam sline izlazile na usta gledajući igre kao što su LOST EDEN, THE DEDALUS ENCOUNTER.....i slične specijalitete odličnih softwaerskih kuhinja.

CD-ROMOVI su osvojili svijet svojom megalomanskom produkcijom odličnih naslova, potrošili smo brdo novca kupujući dodatke za naša, već oslabljena, računala ali....isplatilo se. Uostalom, prošvrljajte malo popisom naslova koje smo objavljivali u proteklih godinu dana i uvjerite se sami.

Nakon dugotrajnog razmišljanja Hacker je odlučio proglasiti "najbolje 1995-te".

Najbolji -

Izdavač 1995-te:	Electronic Arts
Programerski tim 1995-te:	Bullfrog
Igra 1995-te:	Command & Conquer

Na ovoj i slijedećoj stranici pogledajte o čemu smo ove godine pisali. Mala napomena; U.O. je oznaka za Ukupnu ocjenu ili tzv. Opći dojam, dok nam br. označava u kojem smo broju Hackera o tome pisali.

Top 15 1995-te.

01. Command & Conquer
02. Wing Commander 3
03. Dark Forces
04. Mortal Kombat 2
05. Magic Carpet 2
06. Fade to Black
07. Need 4 Speed
08. Simon the Sorcerer 2
09. Heretic
10. Cyberia
11. Transport Tycoon
12. Little Big Adventure
13. NBA Live 95
14. Simcity 2000
15. Dungeon Master 2

Najigranije igre 1995-te.

01. Doom 2
02. Mortal Kombat 2
03. Little Big Adventure
04. Dark Forces
05. Magic Carpet
06. Sensible World of Soccer
07. Command & Conquer
08. Mad Dog McCree
09. Wing Commander 3
10. Cyberia
11. Alien Breed: Tower Assault
12. Cannon Fodder
13. Aladdin
14. Reunion
15. Panzer General

Ime igre/programa	Proizvođač	U.O.	Br.
Aces of the Deep	Dynamix	83%	03
Aladdin	Disney	93%	03
Alien Breed: Tower Assault	Team 17	81%	04
Alien Breed 3D /N	Ocean/Team 17		06
Alien Breed 3D	Ocean/Team 17	86%	11
Alone in the Dark 3 /T	Infogrames		07
All Terrian Racing	Team 17	75%	06
Al-Qadim	SSI	80%	02
Flight of the Amazon Queen /N	Interactive Binary I.		04
ARCHandler /P			10
Wing Commander: Armada /N	Origin	76%	02
Armored Fist	Novalogic	79%	03
Attac Stack /Z	Ocean		11
Banshee	Core Design	83%	04
Project Battlefield	TSA & Mirage	41%	09
Battle Isle 2	Blue Byte	82%	05
Beneath a Steal Sky	Virgin	79%	01
Benefactor /N	Digital Illusions		02
Big Red Adventure	Core Design	84%	07
Bioforge /N	Origin		01
Bioforge	Origin	85%	10
Black Thorne			04
Blood Bowl	Microligue	66%	09
Bloodnet	Gametek	79%	05
Brudal Badlle		70%	02
Bubba'n'Stix /F	Core Design	82%	06
Bureau 13	Gametek	69%	07
B.M. Hattrick /F	Software 2000	81%	10
Cannon Fodder	Sensible Software	76%	02
Cannon Fodder 2	Sensible Software	63%	03
Chessmaster 4000	The Software Tool.	82%	10
Civilization /S	Microprose		09
Clockwerx	Spectrum Holobyte	76%	11
Cytadela	VD/Arrakis Software	67%	09
Command & Conquer /N	Virgin		07
Command & Conquer	Virgin	93%	11
Crystal Caliburn /T			08
Cyberia	Interplay	87%	06
Cybermage /N	Origin		08
Cyclemania	Accolade	73%	04
Cyril Cyberpunk	Reality Interactive	69%	08
Colonization	Microprose	85%	02
Cool Spot	Virgin	71%	10
Creature Shock	Virgin	73%	06
Crime Patrol	Amierican Laser G.	72%	03
Dark Forces	Lucas Arts	92%	03
Dark Forces /P	Lucas Arts		08
Dark Legions	SSI	75%	02
Dark Sun 2	SSI	71%	05
Dawn Patrol	Rowan Software	59%	03
Deadalus Encounter	Virgin	91%	08
Depth Dwelers		61%	02
Descent	Interplay	89%	06
Desert Storm	MVP Software	61%	04
Desert Strike	Ocean	78%	02
Discworld /N	Psygnosis		08
Discworld /T	Psygnosis		09
The Dig /N	Lucas Arts		09
Doom 2 /T	ID Software	92%	02
Dominus	U.S. Gols	68%	07
Dragon's Lair 3	Ready Soft	76%	04
Dragon Sphere	Microprose	77%	09
Dragonstone	Core Design	72%	06
Dreamweb	Empire	89%	03
Dr. Riptide	Mindstorm	64%	04
DTree /P			10
Dune 2 /F	Virgin	83%	07
Dungeon Master 2	Interplay	86%	10
Eight Ball Pinball	Amitek	66%	06
Elite /L	Acorn Soft		07
Epic Pimball /N	Epic		01
Estatica	Psygnosis	73%	04
Fade to Black	Delphine Software	88%	11
Fast View /P			11
Fields of Glory	Microprose	60%	04
FIFA Inter. Soccer	Electronic Arts	79%	01
Fighter Wing		67%	05
Frontier: First Encounters	Gametek	81%	10
Flashback	Delphine Software	91%	05
Flight of the Amazon Queen	Interactive Binary I.	73%	09
Flush Royal /T	Amitex		08
Frankenstein	Zeppelin Software	74%	08
Frontier	Gametek	68%	04
Full Throttle /N	Lucas Arts		06
Full Throttle	Lucas Arts	91%	09
FX Fighter	Argonaut Software	91%	10
Genesia		73%	01
Gloom	Black Magic	78%	10
Gob /N	32 Bita		02
Gobliins 1,2,3 /F	Sierra	83%	11
Golden Axe /L	Sega		04
Gore Galore /G	Fantasy Production	19%	11

Gunship 2000	Microprose	86%	07
Hocus Pocus /N	Apooge		01
Hannibal		71%	01
Harpoon 2		74%	01
Heimdall 2	Core Design	60%	03
Heretic	ID Software	83%	04
High Seas Trader	Impressions	72%	07
Hi-Octane	Bullfrog	54%	09
Hyperrace /G		17%	10
Hired Guns	Psygnosis/DMA D.	78%	03
The Horde		91%	03
Hokum KA-50		80%	03
HR CD 2 /P			09
HR CD-ROM /P			08
Indycar racing	Papyrus	79%	01
The Incredible Machine 2		84%	05
Pinball Illusions /T	Digital illusions		08
International Tennis Open	Infogrames	68%	07
Iron Cross	New World Comp.	79%	07
Ishar 3	Silmarils	83%	07
Jagged Alliance /S			11
James Pond 2			06
Jamm it		79%	04
Jazz Jackrabbit	Epic Games	74%	01
Jungle Book			06
Jungle Strike	Ocean	67%	04
King's Quest 7	Sierra	89%	04
Kiro's Quest	Vision	70%	10
Knights of Xentar	Megatech	61%	10
Lands of Lore	Westwood	92%	01
Last Dynasty	Sierra	61%	11
The Lawnmower Man		73%	05
Lemmings: The Tribes	Psygnosis/DMA D.	80%	04
Lemmings /L	Psygnosis/DMA D.		11
Lion King /N	Disney		02
Little Big Adventure	Electronic Arts	88%	03
Lode Runner		67%	02
Lord of the Realm	Impressions	61%	05
Lost Eden	Virgin	69%	08
Lost in Time	Coctail Vision	88%	02
Lucas Arts Archives vol.1 /Z			10
Mad Dog McCree	American Laser G.	89%	01
Mad Dog McCree 2	American Laser G.	91%	02
Magic Carpet	EA/Bullfrog	89%	09
Magic Carpet 2	EA/Bullfrog	91%	11
Magic Menu /P			09
Magic:The Gathering /N			11
Marvins Adventure	21st Cenury Entert.	80%	07
Master of Magic	Microprose	70%	03
Megarace	Cryo	68%	02
Menzoberranzan	SSI	64%	05
Metaltech: Eartsiege	Dynamix	90%	01
Micro Machines	Codemasters	78%	03
Micro Machines 2 /N	Codemasters		08
Micro Machines 2	Codemasters	84%	11
Mortal Kombat /N	Acclaim		01
Mortal Kombat /T	Acclaim		06
Mortal Kombat 2	Acclaim	91%	03
Mortal Kombat 3 /N	Acclaim		11
MPEGPlay /P			09
Nascar	Papyrus	65%	03
NBA Live 95	Electronic Arts	89%	08
NCCA Basketball 2		74%	03
Need 4 Speed /T	Electronic Arts		11
NHL Hockey 95	Electronic Arts	87%	02
Novastorm	Psygnosis	77%	07
N.Q. Rally	Europress Software	71%	06
On the Ball: World Cup Edition	Ascon	80%	05
Outpost /T	Sierra	77%	03
Overdrive	Team 17	77%	11
Pac in Time	Psygnosis	75%	05
Panzer General	SSI	70%	04
Perihelion	Psygnosis	77%	02
Paws of Fury	Gametek	76%	08
PGA European Tour Golf	Ocean	69%	07
Pinball Dreams 2 /N	21st Century Entert.		02
Pinball Mania	21st Century Entert.	74%	11
Pirates /L	Microprose		08
Pizza Tycoon	Software 2000	79%	10
Player Manager2	Anco Software	79%	11
Primal Rage	Time Warner Inter.	53%	11
Privateer /GU			11
Psycho Pinbal /T	Codemasters		08

Police Quest 4	Sierra	90%	03
Rallo Gump /G		19%	10
Rally Championship	Inside Team	78%	06
Raptor	Apogee	91%	01
Rebel Assault 2 /N	Lucas Arts		10
Reunion		88%	02
Rise of the Robots	Time Warner Inter.	72%	02
Rise of the Triad /N	Apogee		05
Rise of the Triad	Apogee	73%	09
Robinson Requiem	Silmarils	69%	04
Ruff n Tumble	Renegade		02
Roger Rabbit	Disney	64%	09
Santa's Xmas Caper /N			02
Shadow Fighter	Gremlin Interactive	79%	09
Scorched Tanks /P			07
Sensible Golf	Sensible Software	85%	10
Sensible Soccer	Sensible Software	74%	06
Settlers	Blue Byte	88%	02
7th Guest	Virgin	82%	01
Sim City 2000	Maxis	84%	01
Simhealth	Maxis	73%	01
Sim City2000 /S	Maxis		10
Simon the Sorcerer 2	Adventure Software	82%	11
Slipstream 5000	Gremlin	62%	08
Slobzone	Deep River Publish.	64%	08
Syndicate /F	Bulfrog	84%	08
Soccer Kid	Krisalis	70%	03
Skeleton Krew	Core Design	80%	04
Soccer Superstar	Flair Software	43%	11
The Scottish Open /N	Core Design		07
Star Crusader	Origin	71%	03
Star Trail	Attic	79%	08
Star Trek: Final Unyti /T			10
Street Fighter 2 Turbo	Gametek	79%	08
Subwar 2050	Microprose	69%	05
Superfrog	Team 17	79%	04
Super Karts	Virgin	82%	08
Super Skidmarks 2	Acid Software	87%	07
Super Stardust	Team 17	76%	04
Terminal Velocity	Apogee	76%	08
Tetris /P			11
Theme Park	Bullfrog	79%	02
The Three Stooges /L	Cinemaware		09
3D Lemmings	Psygnosis	83%	11
Tie Fighter	Lucas Arts	94%	01
Time Keepers	Vulkan Software	69%	09
Title Bar Clock /P			09
Top Gear 2	Gremlin Graphics	82%	03
Total Carnage /G		23%	09
Tower of Souls	Black Legend	81%	09
Transport Tycoon	Microprose	83%	03
Traps'n Treasures		84%	03
Tricky Quick		76%	07
Troddlers			06
Turbo Trax	Arcane Entertain.	78%	11
Tude /P			11
TV Sports:BasketBall /L	Cinemaware		10
UFO: Enemy Unknown	Microprose	69%	01
U.S.Navy Fighter /T		86%	04
Valhalla 2			06
Viewtek v2 /P			10
Virtual Karting /N			11
Voyages of Discovery	Software 2000	61%	08
Zeewolf	Virgin	66%	06
Zool 2 /N			01
Zoop /N			11
Wacky Wheeles /N			02
Walker	Psygnosis/DMA D.	71%	04
Warcraft	Blizzard	78%	04
Warcraft 2 /N	Blizzard		10
Warriors	Atreid	69%	09
Warlords	S.S.G.	71%	07
Wing Commander 3 /T	Origin	92%	05
Wings /L	Cinemaware		05
Wings of Glory	Origin	60%	06
Woodruff	Sierra	85%	07
Wolfbane /G		24%	11
F1GP: World Circuit	Microprose	77%	04
Xenon 2 /L	Bitmap Brothers		06
X-Comm: Terror from the D. /N	Microprose		05
X-Comm: Terror from the Deep	Microprose	75%	06
X-IT		77%	05
Quarantine	Gametek	81%	03

Jungle Book

Knjiga o džungli

Naša priča počinje kada je Bagheera čula čudan zvuk koji je dopirao od malog djeteta, zamotanog, u malom čamcu. Ona je znala da je selo predaleko pa ga je odnijela vukovima koji su ga odgojili. Godine su prolazile i došle su vijesti da se Shere Khan vratio....

Ako ste pomislili da se radi o dječjoj verziji opisanoj u jednom od prošlih brojeva Hackera, prevarili ste se - ovo je prava arkada tvrtke Virgin. Napravljena je na temelju istoimenog Disneyevog crtanog filma, poput Aladdina i Lion Kinga. Igrica je raspodijeljena po poglavljima (prvo ste u prašumi, onda kod zmije Kaa, na rijeci...), a zadatak vam je sakupiti određen broj dijamanata (10) jer kad to napravite, dobivate zadatak da nekoga pronađete (Bagheera,Baloo, Kaa...), a ako dobijete zadatak da pronađete Kaa ili kralja majmuna onda ćete se boriti sa bossom. To sve i nije tako jednostavno jer ćete morati pretražiti cijelu stazu da biste našli dijamante, a mnoge će vas prašumske životinjice probati spriječiti u tome.

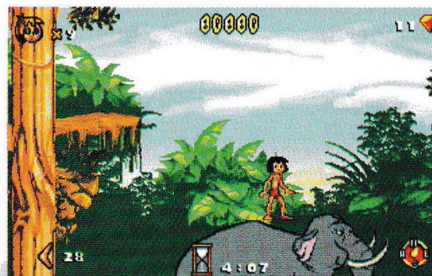


1. Ako trebate sakupiti 10 dijamanata, a na gornjem dijelu ekrana gdje je znak dijamanta piše 15, kada sakupite tih deset pisat će 5, a tih 5 (ne) morate sakupiti ako želite ići na bonus stazu.

> *Zašto da?*
> *Sve igre prema Disneyevim crtićima su vrijedne pozornosti pa ako imate i ovu u svojoj zbirci, nećete požaliti. Igru prati odlična glazba, i ako vam se sviđao crtić, svidjet će vam se i igra.*
> *Ima li ne?*
> *Igrica je prelagana.*

2. U igri je najteži boss vrač, tj. 3 majmuna obučena u nj. Prvo ih morate razdvojiti, a zatim svakoga ponaosob likvidirati. Tu će vam problem stvarati vrijeme, ali tome možete doskočiti ako pokupite pješčani sat koji se nalazi negdje na stazi.

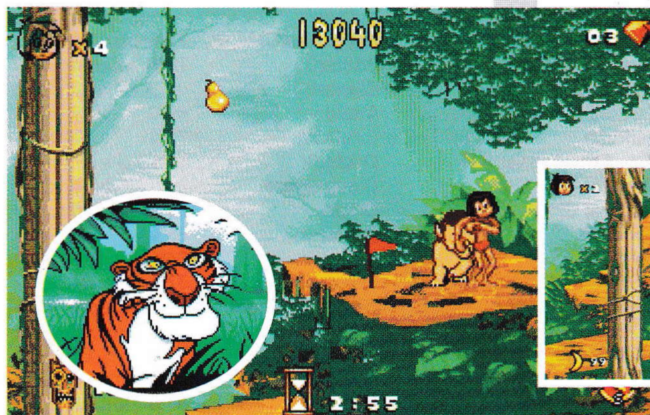
3. Kad na rijeci sakupite dijamante, zadaća vam je pronaći Balooa. Vi se lupate po glavi, nigdje ga nema. Ali on je skriven u grmlju u donjem desnom kutu staze. Da biste došli do njega, morate hodati po stijenama



koje strše iz vode, po kornjačama i krokodilima koji vas voze. Kad dođete do kraja ekrana i pomislite da ste gotovi, iskočit će raspjevani medvjed.

Grafika nije bolja od Aladdina ili Lion Kinga, ali se može s njima mjeriti jer su likovi gipki (a ne kao da su progutali metlu). Mowgli će vas ako ste ga zanemarili zabavljati žongliranjem i plesanjem. Kroz igru vas pratiti izvrsna glazba iz crtanog filma pa će igranje biti čista uživancija.

Miloš Vlaisavljvić





DOLJE-LIJEVO: Zloglasni tigar Sheer Khan čeka svoj doručak (obožava svježe ljudsko meso).

JUNGLE BOOK
Virgin

- A500, A500+, A600, A1200, CD32
- ✓ PC286, PC386, PC486, PENTIUM, CD
- MAC
- SEGA MEGA DRIVE II
- ✓ NINTENDO, SUPER NINTENDO

Zvuk	83%
Grafika	79%
Igrivost	67%
Ideja	84%

UKUPNO 83%
Igrano na: PC486/66, 8 MB, 4.4 MB HDD

Surfing on Internet by Hacker

Od buhe - SLON

Internet? Ah da, Internet! To je ona velika baza podataka dostupna telefonom, ili Cyber-space čak, rekli bi strastveni filmaši. Da odmah razjasnimo par stvari.

INTERNet NIJE:

1. Internet nije neka organizacija.

2. Internet nije niti neće uskoro biti u Cyberspace-u jer jednostavno veze ne dopuštaju niti da normalnom, pristojnom brzinom prenesete običnu ZIP arhivu, a kamoli GB-ajte podataka potrebene za Cyber-space

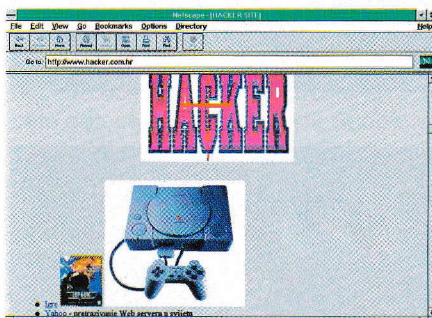
INTERNet JE:

1. InterNet je dogovor, a ne tvrtka.

2. InterNet je skup puno malih i velikih mreža u jednu: InterNet

3. Prvobitno namijenjen za prijenos Elektronske pošte i manjih arhiva

4. Namijenjen za Akademske mreže



Sada kada smo razjasnili da na InterNet-u nema, a niti će uskoro biti Cyberspace-a, možemo početi sa samom strukturom InterNet-a. InterNet podmreže (od kojih je jedna i Hrvatska mreža CARNet) komuniciraju međusobno TCP/IP protokolom (dogovoreni standard IP/InterNet Protocol). InterNet u pozadini radi uglavnom na UNIX operativnom sistemu koji ne mora biti vidljiv korisniku (stvar izbora). Svako računalo ima svoju InterNet adresu koja može biti numerička (npr. 127.0.0.1) koju će malo vas upotrebljavati, ili pak simboličku adresu (npr. www.bug.com.hr) što je najčešći način uporabe. U simboličkom imenu računala razlikujemo više vrsta pokazivača: primjer: www.bug.com.hr www - vrsta računala, bug - ime računala, com - vrsta ustanove, hr - država u kojoj se računalo nalazi (u slučaju da se računalo nalazi u Americi taj pokazivač nije potrebno pisati).

Danas u Hrvatskoj imamo link(vezu) koja nas (CARNet) veže na InterNet prema Beču 64k (64kbps) vezom, a odande dalje prema svijetu, što u stvari znači da je veza prema svijetu relativno spora. Od osnovnih mrežnih servisa na InterNet-u imamo: FTP, WWW, IRC, NEWS i TELNET.

Dominik Susmel

Pa da razjasnimo te pojmove:

FTP - *File Transfer Protocol: Služi za prijenos podataka među računalima.*

WWW - *World Wide Web: Danas najpopularniji mrežni servis. Sastoji se od dokumenata razasutih po InterNet-u koje čine mnoštvo slika i Hyper-Texta (text koji se razlikuje od ostalog teksta po tome što on jednostavno služi kao "vrata" na drugu stranicu). To je ono što se zove "surfanje" po InterNet-u. Za "surfanje" po InterNet-u potreban WEB Browser, a najpopularniji su Mosaic i Netscape.*

IRC - *International Relay Chat: Ovo je meni osnovni izvor informacija u životu. To je InterNet bla, bla, gdje se svako može prikopčati i prijaviti se lažnim imenom (nadimkom). IRC je podijeljen na kanale kao kod radio amat era. Svaki kanal ima svoje ime i operatora, tj. čovjeka koji upravlja tim kanalom (Bog i batina).*

NEWS - *Novosti: Jednom riječju to je InterNet-ova verzija "Plavog Oglasnika"*

TELNET- *spajanje : Telnet će vam poslužiti ako baš hoćete raditi sa određenom mašinom u njenom operativnom sistemu koji je najčešće UNIX. Da bi to bili u mogućnosti morate imati account koji se dobija na komercijalnim servisima (HPT) ili na akademskim servisima (SRCE - Sveučilišni Računarski Centar)*

Najbolje WWW stranice:

http://www.3do.com	*- Panasonic 3DO-M2 (PowerPC procesor)*
http://www.activision.com	*- Activision (MachWarrior 2 i Pitfall)*
http://www.ea.com	*- Electronic Arts (Wing Commander 4)*
http://www.nuke.com	*- stranica časopisa EGM*
http://www.sgi.com	*- Silicon Graphics*
http://www.sony.com	*- SONY (sve o konzoli Playstation)*
http://www.vie.uk/vie	*- Virgin Interactive Entertainment*
http://www.westwood.com	*- Westwood Studio (Command & Conquer 2)*
http://www.yahoo.com	*- Pretraživanje Web servera po svijetu*
http://www.creaf.com	*- Creative Labs*
http://www.navy.mil	*- WEB server Američke mornarice*
http://www.segaoa.com	*- SEGA of America (sve o konzoli Saturn)*



"VIRUS" na HTV-u

U novoj programskoj shemi HTV-a našla je svoje mjesto pod suncem i nova emisija o informatici "Virus". U prve dvije emisije "Virusa" teme su bile osobna računala i njihova primjena te operativni sustavi. Osim teme emisije, "Virus" ima i svoje stalne rubrike: vijesti, multimedija i Internet, hardware, software i nove igre. U rubrikama se, osim najnovijih događanja iz tog područja, nastoji konkretno pokazati upotreba hardwarea i softwarea. U prošloj emisiji prikazana je ugradnja internog fax/modem uređaja dok će se u sljedećoj emisiji pokazati ugradnja internog CD-ROM uređaja. Veliku pozornost emisija posvećuje mrežama, lokalnim i globalnim pa smo već u prvoj emisiji vidjeli Carnetovu modernu ATM vezu, te najavu da će HPT postati prvi službeni komercijalni Internet provider. Multimedija će biti sljedeća tema emisije u kojoj ćete moći vidjeti multimedijska osobna računala, CD-ROM uređaje, video kartice, način digitaliziranja zvuka i videa, prebacivanje videa s VHS-a na računalo, a potom na CD-ROM i sl. No, emisija o informatici ne bi bila potpuna da ne sadrži i rubriku "Nove igre" u kojoj će biti prikazane po dvije nove igre koje dolaze na tržište. Emisiju možete pogledati svake druge srijede na Prvom programu HTV-a u terminu od 18.45h, a mi vas pozivamo da svoje prijedloge, dobronamjerne sugestije i kritike pošaljete na adresu:

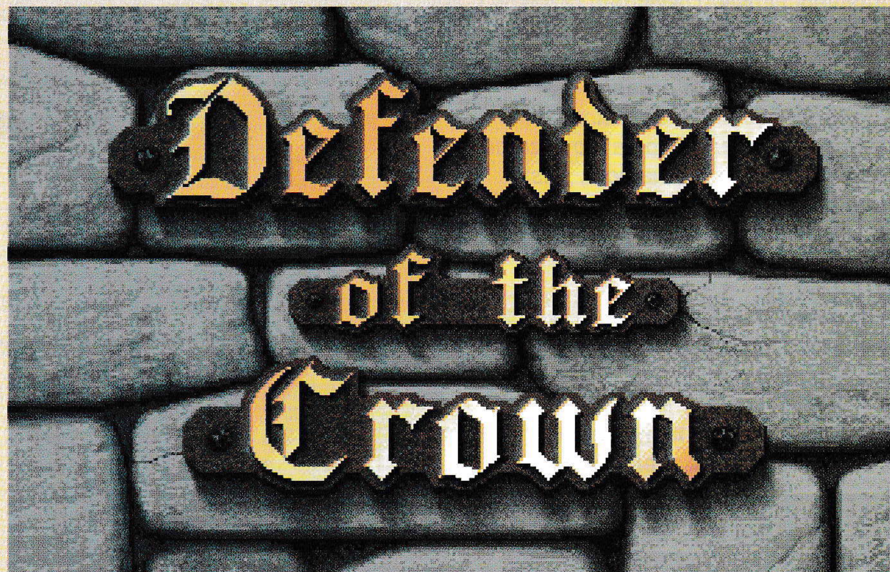
HTV
ZA EMISIJU "Virus"
Gosspodarska redakcija
Prisavlje 3
10000 Zagreb



Legende

Ujedinjeno kraljevstvo

Prvi veliki hit na Amigi. Neki su i kupovali Amigu daleke 1987. isključivo zbog ove igre. Treba li reći više?

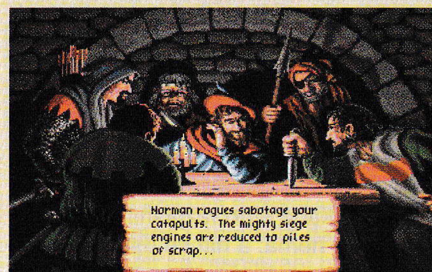


Što je bilo tako senzacionalno u ovoj igri? Za ono vrijeme još neviđena grafika, izuzetno detaljistički napravljena i očaravajući zvuk, davao je dojam da sudjelujete u kino-predstavi, a ne u igri. Otuda i naziv softverske kuće koja se proslavila ovom igrom - Cinemaware. Već tih godina programerske kuće su pokušavale napraviti igre koje će izgledati kao interaktivni filmovi. Ova se programerska kuća najviše približila ovom idealu. Posljedica ovakvog pristupa igrama bila je da više uživate u grafici i zvuku, nego u igranju. Ovo je i boljka Defendera. Cinemaware je taj nedostatak ispravio u svojim slijedećim hitovima, ali je zadržao kvalitetu grafike iz Defendera.

Evo i kompletnog opisa igre:

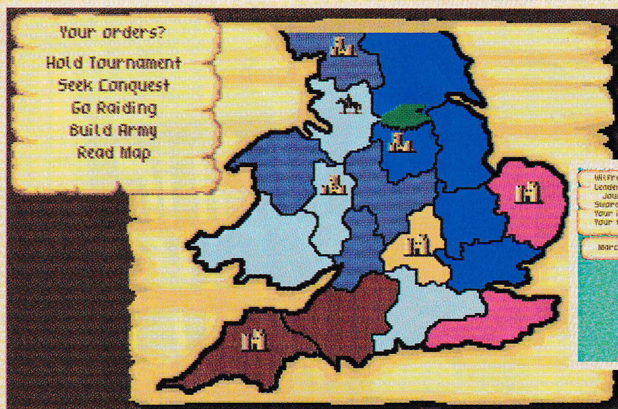
1149. godine u Engleskoj je zavladao strašan nered. Nepoznata ruka oduzela je kralju život, a i kruna je nestala. Posvađano plemstvo, tri normanska i tri saksonska lorda, međusobno se optužuju za zločin. Pošto kralj nije ostavio prijestolonasljednika, ovi sukobi izazvat će građanski rat. Normani su okupili veliku vojsku i zauzeli dobre položaje, ali i Saksonci su spremni za borbu. Budućnost Engleske je u vašim rukama. Defender of the Crown pruža vam priliku da oživite doba viteštva. Tijekom igre osvajat ćete zamkove, sudjelovati na turnirima, osvajati princeze, a sve to da biste pobijedili Normane, oslobodili zemlju i postali njezin vladar. Na početku birate jednog od četiri saksonska lorda. O svakom lordu imate osnovne podatke o tome kako se snalazi u komandiranju, viteškim borbama i mačevanju. Najbolje je uzabrati Wilfreda od Ivanhoa ili Cedrica od Rotherwooda. Potom se pojavljuje ekran koji pokazuje vaše osobne karakteristike, količinu zlatnika kojeg imate u riznici i prihode od poreza. Ovaj ekran se pojavljuje poslije svakog poteza (u igri predstavlja jedan mjesec).



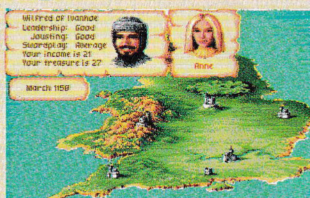


Engleska je podijeljena u 19 područja, uključujući i Šervudsku šumu. Šest ovih područja zauzimaju zamkovi, od kojih su tri na jugu u rukama Normana, a tri na sjeveru u saksonskim. Svako područje ima određeni prihod, skupljen oporezivanjem seljaka koji tu žive. Pošto je zlato najvažniji element u igri, trudite se osvajati bogatije zemlje, da ne biste uludo gubili vojnike za siromašne. Zemlju stičete jednostavnim pripajanjem neokupiranih područja, ili poražavajući neprijatelja u zoni borbe. Što više zemalja osvojite, veći su vam prihodi, i možete armiju ojačati kupnjom vojnika. Glavni izbornik se pojavljuje u gornjem lijevom dijelu ekrana, s pet opcija. Opcije su: Hold tournament (održavanje turnira), seek conquest (osvajanje), go raiding (pljačkanje zamkova), build army (kupnja vojske) i read map (čitanje mape).

Prvo izaberite opciju read map i

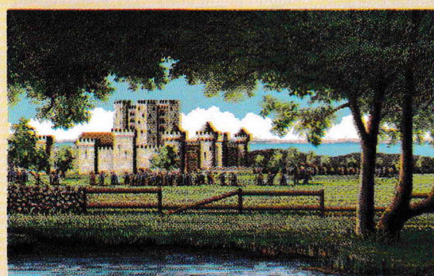


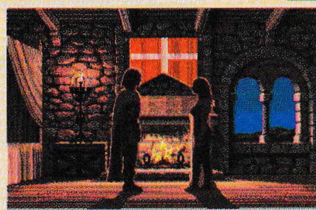
LIJEVO: Šervudska šuma je domovina Robin Hooda. Navratite i zatražite pomoć od njega.

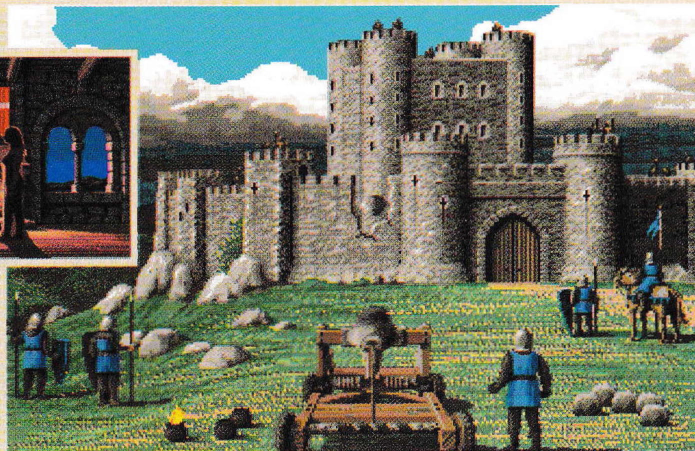


proučite koliko pojedina zemlja vrijedi. Dok su zemlje još neokupirane, bolje je uzimati zemlje sa puno vojnika, jer će svi ti vojnici prijeći u vašu vojsku. Zatim krenite u osvajanje. Ova opcija vam donosi još jedan izbornik: "build the campaign army" (prebacivanje vojnika iz garnizona u vojsku) i "send forth the campaign army" (slanje vojske na druge teritorije). Možete se pomjerati preko zemalja koje ste osvojili (pod uvjetom da one čine kompaktnu cjelinu) koliko god želite. To se neće računati kao potez sve dok ne stupite na slobodnu ili okupiranu teritoriju. Dakle, pazite da previše ne raštrkavate trupe i da osvajate zemlje koje su ne samo bogate, već i strateški važne. Do borbe dolazi pri pomjeranju na okupirani neprijateljski prostor. Za vrijeme bitke na raspolaganju su vam tri opcije: silovit napad (koristite ga ukoliko ste puno jači od neprijatelja), normalan napad (ako su snage izjednačene, uz vašu malu nadmoć) i povlačenje (wild retreat). Ako ste napadač, a snage su izjednačene bolje je da se povučete jer ćete gotovo sigurno izgubiti. Budite oprezni u napadima na neprijatelja koji ima puno bogatih zemalja jer najvjerojatnije ima i jaču vojsku od vaše. Napadajte one što su se približili polju vašeg garnizona, a žele ga osvojiti: to učinite hitno jer ako izgubite garnizon, igri je kraj. Za napadanje zamkova potreban vam je katapult. Na zamak katapultirate kamenje na sljedeći način: otpustite katapult 5 puta i ispalite kamen, zatim ga otpustite još 2 puta i ispalite kamen. Za svaki idući kamen katapult otpustite još jedanput. Ukoliko uspijete srušiti čitav zid zamka, vaša vojska će puno lakše izaći na kraj s neprijateljem. Ako zauzmete glavni neprijateljski zamak (to je onaj iz kojeg je krenuo na pohode), gospodara pretvarate u svog vazala i dobivate sve njegove teritorije. Najlakše je prvo osvojiti saksonske zamkove, a zatim prijeći na normanske.

Poslije vašeg poteza na ekranu se pojavljuju bitke ostalih lordova i mapa s novim odnosom snaga na terenu. Tada počinje novi mjesec, i dohodak od vaših zemalja pripaja se vašem računu. Ako imate dovoljno zlatnika, možete izabrati opciju "build army".







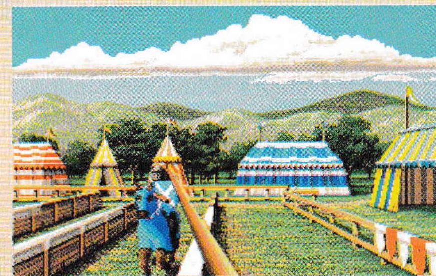
GORE: Cenzura!!! DESNO: Katapultiranje zamka je vrlo jednostavno.

Pješaci koštaju 1, konjanici 8, katapult 15, a utvrda 20 zlatnika. Katapult kupujte čim ojačate vojsku. Kad kupite vojsku, morate otići do garnizona i tamo je prekomandirati. Ovo može biti prilično zamoran posao, jer pritiskom na lijevi gumb prebacujete samo jednog pješaka/konjanika. Da biste brže transferirali vojsku, držite desni gumb miša i pritiskom na lijevi gumb prebacujte po 5 pješaka.

Na kraju mjeseca možda će neki lord sazvati turnir, a možete ga i vi održati ukoliko imate dovoljno novca. Birate protiv kojeg lorda ćete se boriti i da li želite borbu za slavu ili zemlju. Ukoliko izaberete ovo drugo, pojavit će se mapa i vi birate zemlju koja će biti vaša ako pobijedite, a protivnik bira koja će biti njegova. Fanfare najavljuju vaš red da se natječete. Dva borca oštrih kopalja jure jedan prema drugom, na konjima. Upravljate kopljem i morate srušiti protivnika. Kad vam se protivnik približi, vrh koplja mora biti na križiću koji je označen na protivnikovom štitu. Ne smijete stiskati gumbe na mišu, već samo precizno naciljati na križić. Da biste osvojili turnir, morate pobijediti 3 puta. Opcija "go raiding" omogućava vam da sudjelujete u tajnim noćnim pljačkaškim pohodima. Birajući protivnikov zamak, vodite grupu svojih najboljih ljudi i mačem se probijate do svog glavnog plijena- zlata, što je nagrada za vašu hrabrost i izdržljivost. Stalno napadajte protivnika i pritišćite što brže lijevi gumb miša. Ukoliko vas uhite, morat ćete puno platiti za slobodu. Zato uvijek prije pljačkanja potrošite novac na vojsku.

Tijekom igre doznat ćete da je oteta princeza i vaša je odluka hoćete li ignorirati njezine pozive u pomoć ili ćete je pokušati osloboditi. Ako je odlučite spasiti, slijedi identična arkadna sekvenca kao i pri pljački. Nakon nekoliko tjedana njezina zahvalnost prelazi u ljubav i ona postaje vaša žena.

U borbi za prijestolje moguće su i druge zgode i nezgode koje će utje-



cati na vašu sudbinu: Normani mogu oteti vašeg šerifa i uzeti vam pola prihoda za taj mjesec, katapult vam može biti sabotiran, Robin Hud vam može iz šervudske šume poslati pomoć u zlatnicima i vojsci (to se obično dešava kada popriličan ojačate) i tko zna što sve još ne... Kad sve zemlje Engleske budu vaše, vrijeme je za novog kralja, tj. vas. Usput ste se oženili lijepom princezom. Sada ste bogati, moćni, sretni, dokazani junak i vojskovođa. Ništa vam ne nedostaje osim krune koju će vam donijeti Robin Hud, koji ju je čuvao za vas jer je znao da ćete pobijediti.

Defender se igra isključivo mišem i nije hardverski zahtjevan. Dovoljna je i Amiga s pola megabajta RAM-a, a sa par assign-ova može se i instalirati na HD.

Verzija za C64: Puno je teža od Amigine: imate točno onoliko kamenja koliko je potrebno da biste srušili zid zamka, ali zato možete poslati i vatrenu kuglu i bolesti u zamak. Kupnja vojske računa vam se kao potez, moguć je i napad vikinga koji će vam odnijeti pola blaga iz riznice itd. Ova igra definitivno spada među najbolje disketne igre na ovom računalu. Igra je napravljena za skoro sve vrste kompjutera, ali PC-evce moramo upozoriti da prije osam godina nije bilo zvučnih kartica ni VGA grafike, već je igra napravljena u 16 boja, a zvuk dolazi iz PC-speakera. Za današnje standarde PC-a Defender svakako ne možemo ubrojiti u legende.

Zvonimir Štrucelj

Legende

Ratovi prošlosti

Softverska kuća "Delphine Software", autor legendarnog Flashbacka, vratila se nakon dužeg izbivanja na tržište igara nastavkom Flashbacka -Fade to Black. No, ovdje nećemo govoriti o njihovoj novoj igri, već o njihovim počecima. A njihovi počeci vežu se uz igru Future Wars.

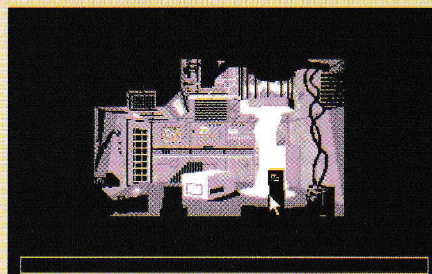
Igračka avantura Future Wars jedna je od prvih, u pravom smislu riječi, "filmskih" igara. Filmskih po mnogočemu: po priči, likovima, međusekvencama i svemu ostalom čime se danas diče ponajbolje avanture. Priča je sljedeća: u dalekoj budućnosti čovječanstvo polako gubi rat protiv Crughonaca. Stoljetni, iscrpljujući rat čini se ulazi u završnu fazu. Sve Zemljine kolonije su jedna za drugom pale u neprijateljske ruke. Jedino što Zemlju čuva od potpunog poraza je SDI, koji je već nebrojeno puta spriječio neprijateljske napade. Ljudi se samo mogu nadati da će SDI izdržati još neko vrijeme. No ,neprijatelj ne miruje. Odlučio je Zemlji zadati završni udarac. U nekoliko je vremenskih zona razmjestio bombe koje će aktiviravši se, zauvijek promijeniti Zemlju. Igru počinjete kao perač prozora. To je vaše zanimanje kojim zarađujete za kruh vaš svagdašnji i ni po čemu vi niste čovjek koji će spasiti Zemlju i čovječanstvo, ali tijekom igre ćete se uvjeriti kako vam je sudbina namijenila vrlo složenu i opasnu zadaću. Putovat ćete kroz vrijeme; iz sadašnjosti u vrlo daleku prošlost i još dalju budućnost. Ići ćete na razna mjesta, sretati lijepe i one manje lijepe osobe i, sve u svemu, dobro ćete se zabavljati igrajući ovu igru. Da vam ne bi bilo dosadno, u igri ima i arkadnih dijelova koji će vas



GORE: Prepišite šifru sa pisaće mašine, a potom zabodite zastavicu u rupu na mapi.

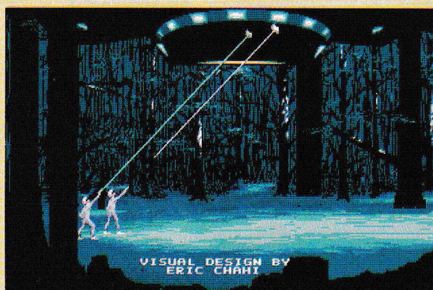


malo razdrmati. Igra je napravljena u click and point sustavu koji je danas standard za sve avanture, ali u doba kada se "Future Wars" pojavio, to je bilo nešto novo. Opcije su klasične: uzmi, pretraži, upotrijebi, inventorij, razgovaraj i opcija "operate" kojom poduzimate određenu radnju. Srodna je opciji "use", ali dok kod "use" imate i koristite svoje predmete, ovdje radite sa predmetima koji se nalaze na lokaciji, a ne spadaju u stvari koje se mogu uzeti. Npr. ako želite otvoriti vrata koristite opciju "operate", ali da biste ih otključali koristite opciju "use". Inače opcija "use" je vrlo prilagodljiva pa nju koristite i kad želite nekome nešto dati, kad želite nešto popiti i sl. Autori su obratili pažnju i na sitnice koje igru znače. Tako npr. ako želite nešto istražiti morate doći blizu



toga ili ako želite nekome nešto dati, morate doći do te osobe. U igri ima i dosta humorističnih komentara. Vrlo je važno razgovarati i pažljivo čitati odgovore jer ćete tako saznati što trebate napraviti. Vrlo često i na različite načine možete poginuti, zato snimajte poziciju i pazite što radite. Još jedna zanimljivost ove igre je da se pojavila među prvima na CD-u, tada mediju koji je tek obećavao, a danas je standardni dio računala. Igrajući ovu igru zasigurno ćete uživati i dobro se zabaviti.

Denis Kovačić



FUTURE WARS

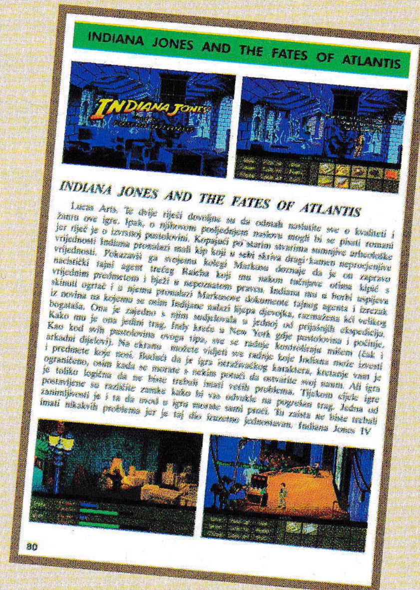
Recenzije...

Enciklopedija igara

Dobrih se igara nitko nikada nije dovoljno naigrao a kamoli zasitio no, ako i postoji neka od vječnih legendi koju ste kojim ludim slučajem propustili, ovo je knjiga koja će vam nadoknaditi izgubljeno.

Dugo najavljivana, Enciklopedija igara je izazvala pravu buru oduševljenja u redovima žestokih igrača koji su napokon dočekali željenu lektiru. O čemu se tu zapravo radi? Ne slijedeći stereotipe (naposlijetku, ovo nije samo komad knjige već i nešto više) na ukupno 223 stranice možete pronaći najraznolikije tekstove i gomile životno vrijednih podataka.

Uz opise igara i rješenja, u knjizi se nalaze i neophodni savjeti pri igranju, raznolika uputstva, šifre, trikovi i još bezbroj najraznolikijih pomagala. Za sve one koji smrknuto očekuju stranice i stranice beskonačnih tekstova i nazanimljivo nizanje podataka slijedi pravo osvježenje. Enciklopedija igara je prije svega duhovita i zanimljivo pisana knjiga koja je od korica do korica ispunjena brojnim slikama iz igara a kada tome pridodamo i to da je čitava knjiga tiskana u boji (!!!) te upakirana sa dvije diskete koje sadrže shareweare igre, nećete moći odoljeti izazovu.


INDIANA JONES AND THE FATES OF ATLANTIS

INDIANA JONES AND THE FATES OF ATLANTIS

Lucas Arts. Te dvije riječi dovoljne su da odmah naslutite sve o kvaliteti i žanru ove igre. Ipak, o njihovom posljednjem naslovu mogli bi se pisati romani jer riječ je o izvrsnoj pustolovini. Kopajući po starim stvarima sumnjive arheološke vrijednosti Indiana pronalazi mali kip koji u sebi skriva dragi kamen neprocjenjive vrijednosti. Pokazavši ga svojemu kolegi Markusu doznaje da je on zapravo nacistički tajni agent trećeg Reicha koji mu nakon tučnjave otima kipić s vrijednim predmetom i bježi u nepoznatom pravcu. Indiana mu u borbi uspijeva skinuti ogrtač i u njemu pronalazi Markusove dokumente tajnog agenta i izrezak iz novina na kojemu se osim Indijane nalazi lijepa djevojka, razmažena kći velikog bogataša. Ona je zajedno s njim sudjelovala u jednoj od prijašnjih ekspedicija. Kako mu je ona jedini trag, Indy kreće u New York gdje pustolovina i počinje. Kao kod svih pustolovina ovoga tipa, sve se radnje kontroliraju mišem (čak i arkadni dijelovi). Na ekranu možete vidjeti sve radnje koje Indiana može izvesti i predmete koje nosi. Budući da je igra istraživačkog karaktera, kretanje vam je ograničeno, osim kada se morate s nekim potući da ostvarite svoj naum. Ali igra je toliko logična da ne biste trebali imati većih problema. Tijekom cijele igre postavljene su različite zamke kako bi vas odvukle na pogrešan trag. Jedna od zanimljivosti je i ta da uvod u igru morate sami proći. Tu zaista ne biste trebali imati nikakvih problema jer je taj dio izuzetno jednostavan. Indiana Jones IV

80

Alladin, Another World, Cannon Fodder, Chaos Engine, Comanche, Heimdall 2, Heart of China, Indiana Jones 3: The Last Crusade, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Legend of Kyrandia 3, The Lost Vikings, Lost in L.A., The Secret of the Monkey Island, Prince of Persia, Prince of Persia 2, North and South, Space Quest 5: The Next Mutation, Star Control 2, Theme Park, Warlords 2, Ultima 8:

Pagan, Return tu Zork, Zool.... samo su neke od igara u knjizi koja je neophodan priručnik za svakog igrača iliti nezaobilazni bestseler u hackerskim krugovima.

Rješenja i trikovi za najbolje PC igre

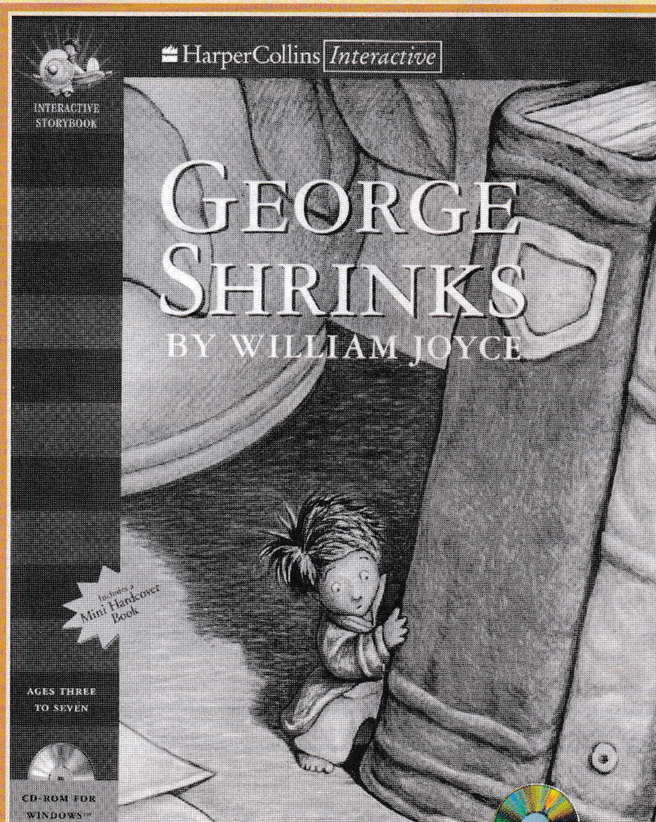
Brady Games, američka izdavačka kuća specijalizirana za izdanja vezana uz kompjutorske igre, izbacila je početkom godine na tržište knjigu koja je u rekordnom roku nestala sa polica knjižara, Rješenja i trikovi za najbolje PC-igre, Roberta E. Waringa. Nakon komercijalno uspješnih knjiga o Doomu I i II, netko se u Bradyu dosjetio da pravi hackeri na svojim hardovima uvijek imaju barem 5-6 instaliranih igrica, spremnih za aktiviranje u svakom trenutku - jednu glavnu, na kojoj se gube noći (i oči), jednu "mišju", dok se hladi joystick, jednu za popodnevne turnire s frendovima, jednu "glavolomku" tipa 7th Guest, jednu za tatu... itd. itd. Tako je nastala knjiga Rješenja i trikovi za najbolje PC-igre, koja se početkom studenog pojavila i u nas, u prijevodu hackera Saše Buđanovca i u izdanju Znaka, kao prva knjiga posvećena kompjutorskim igrama ikad objavljena u Hrvatskoj. Na njezinu ovitku, pokraj crvenog joysticka, piše: Uključuje čak 91 najpopularniju PC-igru!

R. E. Waring, i sam hacker koji je mnoge noći probdio pred monitorom, čovjek je koji puno ne "filozofira" već točno zna kako će vam olakšati život. Knjiga je podijeljena u dva dijela. U prvom ćete naći autorovu ocjenu i kompletna rješenja za 25 igara, redom velikih hitova među domaćim hackerima, počevši od jezovitog Alone In the Dark II, pa do detektivske avanture Under a Killing Moon. Svaku igru Waring ocjenjuje trima ocjenama od 1 do 5 i to za sadržaj, grafiku i zvuk, te ukupnu vrijednost (odnosno, kako sam kaže, isplativost). Rješenja su "od A do Ž" i kad prelistate tih 250-tak stranica upitat ćete se da li taj čovjek uopće spava?! Tu su Beneath a Steel Sky, Day of the Tentacle, Dracula Unleashed, Dragon Lore, Ecstatica, Inca II, Indy 3: Fate of Atlantis, King's Quest VII, Kyrandia 3, Sam & Max, Ultima VIII: Pagan (koja je, usput rečeno, u sadržaju navedena kao Ultima VII - grijeh koji pravi hacker ne oprašta!) i ima još! Svi vi Indiane koji ste zaglavili u Knossoskom labirintu ili pak kapetani Kirkovi koji očajavate pred kloniranim duplikatom Enterprisea u Star Treku: 25th Anniversary, ne gubite nadu. Ova je knjiga bolja od teleporta i efikasnija od lasera!

No, ako je prvi dio ono što vam treba, drugi je ono bez čega ne možete! Trikovi, cheatovi, šifre i sve ostalo za neranjivost, besmrtnost, kredite, municiju, energiju, preskakanje nivoa i što sve ne, za svu silu najpoznatijih igara. Arena i Arkanoid, Bard's tale i Battle Isle, Cannon Fodder i Descent, Desert Strike i Dragon's Lair (i to sva 3!), Eye of Beholder, Heretic, Lemmings, Lode Runner, Mortal Combat, One Must Fall, Prince of Persia (I i II), Quarantine, Raptor, Rebel Assault, Rise of the Triad, Sim City 2000, Theme Park, Wing Commander, X-Wing i još i još, uključujući, naravno, i Wolfenstein i Doom I i II! Treba li nam što više?! Rješenja i trikovi za najbolje PC-igre, pored joysticka, kikirikija i coca-cole, spadaju u obveznu opremu svakog hackera. R. E. Waring obavio je svoj dio posla. Znak je obavio svoj. Sad je red na vas.

650 MB ZNANJA

U poplavi raznolikih naslova koji nam pružaju mnoštvo podataka i zanimljivih informacija za ovaj smo broj odabrali nešto što će vam uljepšati predstojeće blagdane.

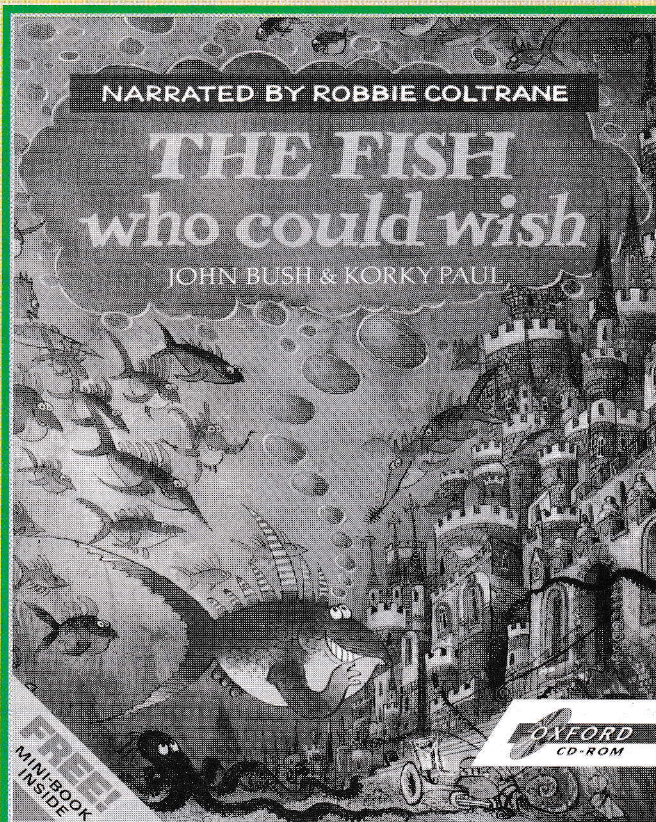


Guliver i Liliputanci

George se smanjuje - interaktivna je priča o dječjem shvaćanju odsutnosti roditelja iz kuće. Malom su Georgu roditelji otišli na posao i on je ostao sam, budi se i shvaća kako se smanjio na veličinu žlice za kavu. Isprva se uplašio, ali mu je to ubrzo postalo vrlo zabavno pa se čak ide i kupati i to u kadi, ali je to, naravno, ispalo poput kupanja američke mornarice u Atlanskom oceanu.

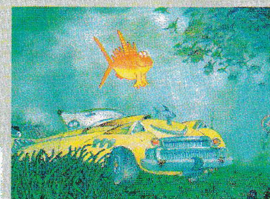
Uglavnom, ova je priča puna sličnih događaja i užitak je za gledanje "klincima i kincezama" koji zabavljajući se savladavaju i svoje prve korake informatičke pismenosti.

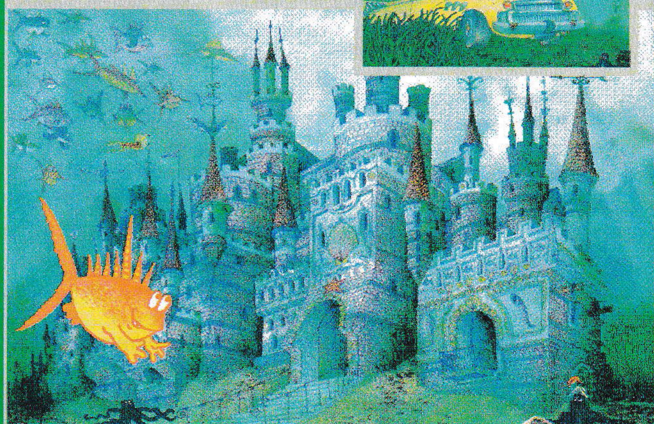




Nije riba sve što pliva

Još jedna interaktivna dječja slikovnica dolazi nam od Macromedie, proizvođača poznatog Aldus FreHanda. Možete li zamisliti ribu koja vozi auto, skija, svira gitaru, pa čak i pjeva? Ovdje je sve moguće jer priča nam upravo govori kako jedna riba ostvaruje sve što poželi. THE FISH WHO COULD WISH uvodi djecu u čaroban svijet morskih dubina, a svojim se orignalnim animacijama, odličnom glazbom i duhovitošću izdvaja te predstavlja odlično izvedenu interaktivnu slikovnicu namijenjenu predškolskom uzrastu.







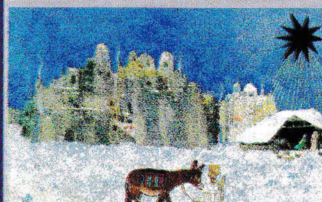
Božićna priča

U ove dane božićne idile jedan ovakav naslov čini se izvrsnom idejom za tople obiteljske blagdane. Naime, priča govori o jednom malom magarcu kojeg je majka ostavila na čuvanje djevojci Rebeki jer je morala poći na put sa svojim gospodarima - Marijom i Josipom (zvuči vam poznato, zar ne?). Magarčić je stoga bio nesetan i žalostan te nije mogao ni jesti pa Rebeka odluči poći s njim u potragu za njegovom majkom. I tako, tijekom potrage dolaze na različita mjesta želeći saznati nešto više o njegovoj majci.



Primjerice dolaze pred dvor kralja Heroda, obilaze ovčja stada, a onda ugledaju Zvijezdu vodilju i slijedeći je dolaze do štale u kojoj će se uskoro roditi mali Isus.

Pogađate, tu magarčić nalazi svoju majku, a Rebeka se vraća kući na kraljevoj devi. Prekrasna priča i ugodna glazba dočarat će vam ugođaj prave blagdanske noći i unijeti toplinu u hladne zimske dane.



Uh, ta gramatika !!!

Koliko ste puta nervozno listali rječnike, gramatike i sva postojeća pravila u potrazi za pravilnim terminom ili gramatičkim pravilom? Možda ste odlučili uzeti dodatne instrukcije ili upisati neki tečaj stranog jezika, pokušavali učiti na ubrzani način ili kupovali knjige s priloženim kasetama? Potrošili ste brdo živaca, novaca i vremena a sve je moglo biti riješeno samo da ste mogli pronaći neki jednostavniji, zanimljiviji i dostupniji način učenja ali hm, postoji li takav???

U potrazi za ovim pitanjem odlučili smo pretražiti naslove CD izdanja i pronaći bar jedan koji bi vam riješio probleme. I, baš kad smo pomislili da ćemo morati odustati od zamisli i ponovo vam prikazati jedan u nizu zanimljivih rječnika - stigao je i do nas pravi odgovor. Pogledajte stoga o čemu se radi.

Triplepaly plus!

Za učenje stranog jezika, pored dobre volje, nije dovoljan samo priručnik, gramatika ili kakav rječnik. Možda je od svega najbitinije učenje prilagoditi sebi i svojim sposobnostima upamćivanja i razumijevanja gradiva što u većini slučajeva nije pravilo stoga, za sve one koji ne vole dosadne i monotone lekcije, upamćivanje novih riječi i brojna pravila TriplePlay Plus je najbolje rješenje. TriplePlay je odličan multimedijalni softver za učenje stranog jezika, raznolik u svojim pristupima, dinamičan po brojnim mogućnostima i naposlijetku zabavan. Prva uočljiva prednost je dodatak mikrofona. Ova inovativna tehnologija unapređuje učenje jer softver je napravljen tako da snima i reproducira govor. Takva dvosmjerna komunikacija omogućava učenje pravilnog izgovora i mogućnost provjere dok s druge strane, slušanje lekcija unapređuje razumijevanje govornog jezika.

Druga prednost je činjenica de se TriplePlay Plus prilagođava vašem stilu učenja pa tako vi odabirete odgovarajući stupanj težine pri učenju ili mod koji želite: slušanje, govor ili čitanje. Na svaki se možete nebrojeno puta vraćati ili ih po potrebi kombinirati.

I na kraju, treća prednost koju smo uočili je zanimljivost pristupa. Unutar lekcije otkrit ćete mnoštvo edukativno - stvaralačkih igara (Memory Mania, Concentration, Jigsaw Puzzles...) ili, brojkom i slovima, 21 igru i 12 zabavnih stripova.

SAVJET VIŠE

UFO: ENEMY

Kako prepozn...

Još jedna poslastica za sv... Sve ono što ste željeli znati... uspješnog serijala, a niste...

Na samom početku prilično je važno pravilno smjestiti vašu matičnu bazu. Najbolje je staviti je oko područja velike naseljenosti npr. na istočnoj obali Sjeverne Amerike, središnjoj Europi ili istočnoj Aziji. Ako bazu na samom početku stavite na loše mjesto (npr. na Južni pol) može se dogoditi da prođe i nekoliko godina, a da ne dobijete ni jednu misiju, a zemlje vas prestanu financirati i igra je za vas gotova! Dalje, treba pametno raspolagati sredstvima, tako npr. treba često prodavati nepotrebno (što može biti prilično vrijedno, osobito predmeti vanzemaljaca) i kupovati potrebno (npr. znanstvenike), kupovati i proizvoditi potrošni materijal (npr. metke) da vam se ne bi dogodilo da imate više pušaka nego šaržera za njih! Također, vrlo je važno često snimati poziciju, pogotovo za vrijeme misija, i paziti da ne gubite vojnike jer prolazeći kroz misije njima se poboljšavaju osobine, od kojih su najvažnije TIME UNITS, ENERGY i SHOOTING ACCURACY. Vrlo je važno čim prije istražiti i proizvesti SMALL LAUNCHER (+STUN BOMB) jer je to jedino adekvatno oružje za hvatanje živih ALIENA, bez kojih ne možete završiti igru. Najvažniji od svih ALIENA koje možete uloviti su COMMANDERI. Njih ćete naći samo u bazama. Budući da u misijama, kao što je osvajanje baze, ima mnogo više VOJNIKA dobro je istražiti MIND PROBE. Taj uređaj vam, ako ga upotrijebite na vanzemaljcu, daje sve informacije o njemu. Budući je uređaj (gotovo) neophodan da bi se prošla igra, njegova cijena je donekle opravdana (304.000$), srećom može se i zaplijeniti tijekom misije.

Nešto više o vojnicima; Na početku igre dobijete 10 vojnika manje - više sličnih osobina. To je za sada sasvim dovoljno. Vojnici imaju nekoliko osobina koje biste trebali iskoristiti. TIME UNITS, možda najvažnija osobina, u kombinaciji sa energijom i STAMINOM određuje koliko se pojedini vojnik može kretati (pucati u jednom potezu); BRAVERY (hrabrost) - od razine na kojoj je ova osobina ovisi koliko će trebati vojniku da se uspaniči (ispusti sve što trenutačno drži u rukama i bezglavo pobjegne). Naime, igra je vrlo realistična i ne samo da se oponašaju fizičke, već i psihičke osobine vojnika pa će se vojnik uspaničiti kad mu npr. pogine nekoliko prijatelja/vojnika odjednom ili kad je ranjen; REACTIONS - određuje vjerojatnost da će pojedini vojnik pucati na vanzemaljca kad ga ugleda; FIRING ACURACCY - određuje vjerojatnost da pojedini vojnik pogodi naciljanu metu; THROVING ACURACY - isto kao i prethodno, samo za bacanje stvari (npr. bombi); STRETH - od snage zavisi koliko će se pojedinom vojniku trošiti TU-a. Što više predmeta nosi, veća je i potrošnja; PSIONIC STRENGTH - urođena osobina svakog vojnika pa se ne može mijenjati, od nje ovisi uspješnost djelovanja sa PSI AMP-om;

PSIONIC SKILL - osobina koja se za razliku od PSIONIC STRENGHTA može poboljšati treningom u PSIONIC LABORATORIJU (vojnici koji će trenirati određuju se mjesečno, a svaki PSI LAB prima 10 vojnika).

U misijama je važno povremeno se okreteti jer vojnik opazi neprijatelja samo ako ga vidi izravno.

Inženjeri i naučnici...

Što imate više inženjera, brže će vam se graditi neophodno potrebne stvari. Naučnici su važni da biste uopće dobili mogućnost proizvodnje novih stvari (nove građevine, neprijateljsko oružje, novi svemirski brodovi). Kod njih je važno napomenuti (kao i kod vojnika) da ih ne kupujete, već ih plaćate mjesečno (vojnike 20, inženjere 25, a naučnike 30 tisuća $ po glavi pa njihovo plaćanje često dosegne veću cijenu nego uzdržavanje svih vaših baza). Slična je stvar i sa unajmljenim brodovima čija je najamnina vrlo visoka (SKYRANGER 500.000 $, INTERCEPTOR 600.000 $) pa vam predlažam da ih se riješite čim proizvedete prve nove brodove.

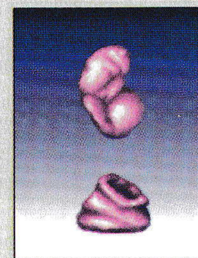
Pripazite uvijek da imate dovoljno Eleriuma-115 (pogonsko gorivo). Nemojte brodove smatrati nečim što ne treba istraživati. Isto je sa oružjem za brodove - ako brod opremite sa PLASMA BEAMOM, nećete morati kupovati municiju (AVALANCHE rakete), a daleko je učinkovitiji od prijašnjih oružja. Vjerujte, s ovim oružjem neće vam pobjeći više NITI JEDAN brod!

Građevine

Ovdje ćemo spomenuti sve građevine, no pobliže ćemo opisati samo one važnije. ACESS LIFT - prvi

Enemy unknown?

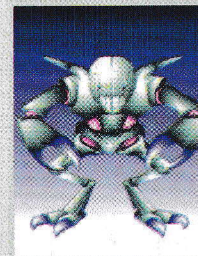
U nekoliko kratkih crta upoznat ćemo vas s alienima i njihovim osobinama. A koliko su opasni za vas istaknuli smo ocjenama od 1-10.



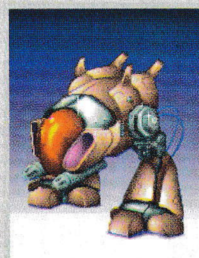
CELATID
Vrsta koju nalazimo sa MUTONIMA. Mogu "plutati" kroz zrak. Razmnožavaju se!
OPASNOST: 6/10



SECTOID
Prvi ALIENI sa kojima se srećemo. Obično nisu opasni, no imaju sposobnost nošenja mentalnog oružja. Nemaju oklop.
OPASNOST 1-5/10



CHRYSSALID
Ova rasa služi SNAKEMANIMA. Njihova najveća prednost je što svoju žrtvu pretvaraju u još jednog CHRYSSALIDA! Držati se podalje.
OPASNOST 8/10



SECTOPOD
Roboti koji dolaze najčešće sa ETHEREALOVIMA. Imaju izuzetno jak oklop i domet, kao i oružje. Posebno ranjiv na lasersko oružje.
OPASNOST 10/10



CYBERDISC
Dolazi sa SECTOIDIMA. Nije jako opasan, no ipak opreza nikad dosta. Prilično dobar oklop.
OPASNOST 3/10

...Y UNKNOWN

...zna...i neprijatelja?!

...sve ...ljubitelje UFO serije igara. ...ati ... prvom dijelu ovog izuzetno ...te ...ali koga biste pitali!

se gradi, ranjiv na neprijateljske napade, omogućava izlaz iz podzemne baze; LIVING QUARTERS - prostor za život 50 vojnika, inženjera ili naučnika; LABORATORY - radni prostor za 50 naučnika; WORKSHOP - radni prostor za 50 inženjera (NAPOMENA: i stvari koje gradite zauzimaju prostor, pa tako u jednom WORKSHOPU može raditi od 30 do 48,49 inženjera); SMALL RADAR SYSTEM - otkriva neprijateljske jedinice na manjim udaljenostima; LARGE RADAR SYSTEM - otkriva neprijateljske brodove na većim udaljenostima (dovoljno je u svakoj bazi imati po jedan radar svake vrste (max 5 po vrsti), no što ih više imate to će više zapaziti neprijatelja); XXX DEFENCES - obrambene građevine, napadaju vanzemaljski brod koji se sprema napasti bazu. Isplativo ih je imati samo od 4 pa naviše po bazi jer su inače neučinkoviti; GENERAL STORES - skladište; ALIEN CONTAINMENT - posebni prostori za žive vanzemaljce (koje je vrlo važno hvatati ako se želi završiti igra), prima do 10 vanzemaljaca; GRAV SHIELD - neko vrijeme priječi vanzemaljski brod da sleti u blizinu vaše baze i na taj način udvostručuje učinkovitost vaših obrambenih građevina (tada ih trebate samo 1-2 da biste se obranili od vanzemaljaca);

MIND SHIELD - vanzemaljci će imati 80% manje šansi da otkriju vašu bazu; PSI LAB - trenira vaše vojnike za korištenje PSI AMP-a i povećava im PSI SKILL; HYPER WAVE DECODER - presreće vanzemaljske transmisije i dekodira informacije. Kazuje vam koja je misija, rasa i misija vanzemaljaca; HANGAR - za svaki brod morate imati posebni HANGAR.

Kako istraživati ?

Postoje posebni putovi do pojedinih otkrića. Ovdje navodimo sve, kako biste se što bolje snašli i što učinkovitije istraživali.

LASER WEAPONS - Laser Pistol - Laser Rifle - Heavy Laser - Laser Cannon - Laser Defence - (Tank/Laser Cannon)

PLAZMA WEAPONS - Heavy Plasma, Heavy Plasma Clip - Plasma Cannon - Plasma Defence - (Hovertank /Plasma)

- Plasma Rifle, Plasma Rifle Clip - Plasma Cannon -Plasma Defence - (Hovertank/ Plasma)

Alien Alloys -Personal Armourm, Elerium-115, UFO Power Source- Power Suit, UFO

Navigation - Flying Suit

Alien Alloys, Elerium-115, UFO Power Source, UFO Navigation -UFO Construction

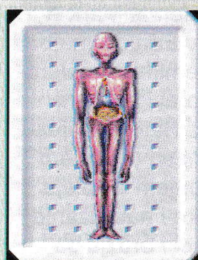
-New Fighter Craft - New Fighter - Transporter - Grav Shield, Ultimate Craft

Živi ALIEN - ALIEN ORIGINS - Živi ALIEN LEADER - The Martian Solution Živi ALIEN COMMANDER - Cydonia or Bust Živi ALIEN, sa MENTALNIM oružjem -Psionic Laboratory - Mind Shield.

Još malo o taktici...

Dakle, lijepo ste se razvili i sad se pitate kako opremiti vaše borce za misiju. Daleko je najbolje oružje BLASTER LAUNCHER jer može pucati iza uglova i skoro nikada ne promaši (ako želite da vam BLASTER uvijek ispuni zamisao, tada se poslužite malim trikom: raketu usmjerite prema ALIENU, no dignite joj putanju za jedan kat. Predzadnji WAYPOINT od rakete stavite točno iznad glave ALIENA, a zadnji na njega, tako da će ALIEN umrijeti i ako ga raketa promaši, zbog blizine eksplozije!). Njime naoružajte otprilike trećinu vojnika te ih rasporedite na sigurna mjesta u blizini matičnog broda. Jednog vojnika opremite sa MIND PROBEOM te ga ostavite na brodu, i s njim određujte kojeg ALIENA ćete pokušati uloviti živog, a kojeg ćete uništiti. U slučaju da imate razvijene PSI sposobnosti kod vojnika dovoljna su 1-2 vojnika po brodu (pazite da izaberete one sa najvećim PSI STRENGHTOM). Ostale naoružajte SMALL LAUNCHERIMA i PLASMA CANNONIMA. (Ako u misiji ima SECTOPODA, umjesto njih uzmite LASER CANNN). Inače je PLASMA CANNON bolji od LASER CANNONA po točnosti gađanja i po postojanju AUTO SHOTA, a lošiji po tome što mu treba municija i elerium-115 za proizvodnju. Od sporedne opreme potrebno je vojnike natovariti (ne previše!) sa ostalim dobročinećim pomagalima - MEDI KITOVIMA, MOTION SCANNERIMA, BOMBAMA, BAKLJAMA (electro flare) itd.

Patrik Pencinger



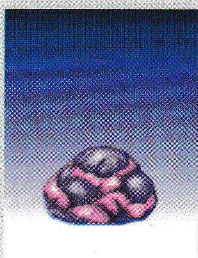
ETHEREAL
Biće kojem je mozak najrazvijeniji, tj. jedini razvijeni organ. Biće ima neviđenu mentalnu snagu.
OPASNOST 9/10



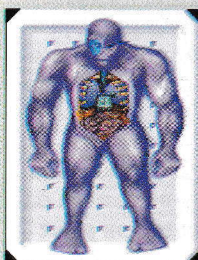
REAPER
Često ih nalazimo sa FLOATERIMA. Prilično neopasni, ako nisu blizu. Izuzetno neotporni na vatru.
OPASNOST 2/10



FLOATER
Genetički stvoreno biće za borbu, kibernetički poboljšano tako da bude izdržljivije i može letjeti. Prilično otporno.
OPASNOST 5/10



SILICOID
Dolaze sa MUTONIMA. Ubijaju žrtve svojom velikom toplinom. Izuzetno su snažni i brzi.
OPASNOST 7/10



MUTON
Ovim nesretnim bićima upravljaju ETHEREALOVI. Jedu meso, ljudsko pogotovo. Poboljšan mnogim cyber dodacima. Jak oklop.
OPASNOST 7/10



SNAKEMAN
Bića stvorena sa jednom namjenom, a to je razaranje. Posjeduju jak oklop. Predstavljaju izuzetnu prijetnju životu na Zemlji.
OPASNOST 6/10

ROKETZ

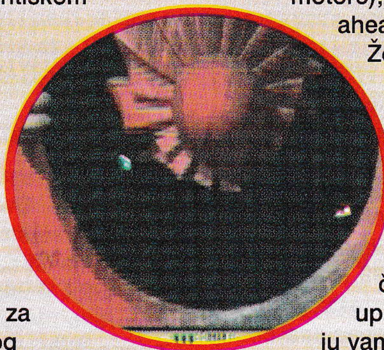
Počelo je sa Thrustom na "Gumici", nastavilo sa odličnim Gravity Forceom na Amigi i završilo sa Roketzom na - pa naravno, Amigi.

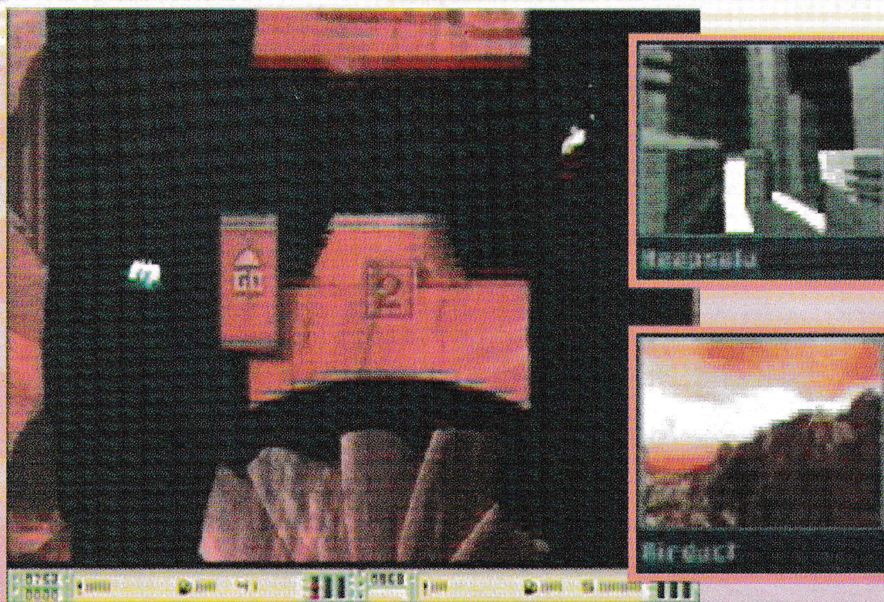
U neodređenoj budućnosti, u vrijeme kad je doba imperija već odavno prošlo, kad velika krstareća vozila više nisu u modi i kad se svaki građanin želi po nečemu razlikovato od gomile. Posljednji hit tog doba, popularno zvanog "stelarne šezdesete", su bila "roketz" vozila. Naime, našao se neki ondašnji genije koji je jednog dana izmijenio klasični batmobil iz šesdesetih godina, dodao mu snažniji raketni motor, štitove, odgovarajuću elektroniku i, naravno, naoružanje po izboru. Uskoro se ludnica za "roketzima" proširila poput plamena te je svaki individualac, ovisno o dubini džepa, mogao opremiti svoju jedinstvenu "roketz" ljepoticu. Tu prestaje ionako nevažna priča i počinje akcija. Svatko tko je uživao u Gravity Forceu trebao bi obvezatno odigrati Roketz koji je puno bolji od svog starijeg brata. U biti, radi se o utrci koja se odvija na velikom, u svim smjerovima skrolirajućem, ekranu. Sve što morate znati je da ne smijete udarati u zidove i da postoji gravitacija koja vas vuče prema dolje (oni koji su igrali Gravity Force će primjetiti da je u Roketzima gravitacija nešto jača, a upravljanje nešto teže).

A što je to ROKETZ ili ma, je l' ovaj pismen?

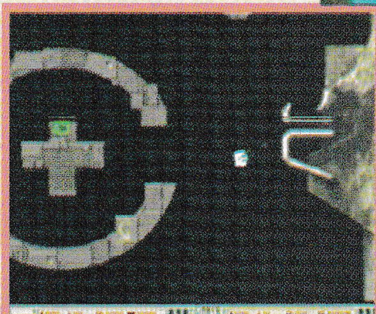
Opremanje broda ili mama žoću dezintegrator

Nakon malo dužeg čekanja se pojavljuje glavni ekran na kojem možete pročitati osnovne upute o igri ili početi novu igru (u svakom trenutku možete napustiti bilo koji ekran sa ESC ili napustiti igru pritiskom na glavnom ekranu CTRL+ESC). Nakon odabiranja nekog od šest nivoa naći ćete se na ekranu za naoružavanje. Ovdje odaberite da li ćete igrati na igraćoj palici ili tipkovnici. Ukoliko igrate na tipkovnici, određujete svoje tipke za igranje. Na sredini ovog ekrana se nalazi red od 16 žutih i zelenih oksagona koji predstavljaju vaše novčane jedinice. Sve što kupujete (oružje, energiju ili streljivo) košta vas 1-3 novčane jedinice, no ne pretjerujte - za svaku od pet posljednjih žutih novčanih jedinica koje vam ostanu dobijate život više, tako da možete imati 5-10 života. Na lijevoj strani ekrana vidite količinu kupljene energije (odbijam se od zidova ja, tra-la-la-la-la, skrš, badabum!), goriva (izuzetno važno ako koristite jače motore), streljiva i projektila (go ahead, make my day). Željenu količinu potonjih određujete klikom na odgovarajuće ikone, a svaka dodatna jedinica vas košta 1 novčić. Na gornjem displeju možete odabrati jedan od četiri broda kojim ćete upravljati. Na raspolaganju vam je MFB 700 S (vojni brod iz vremena nebulskih ratova, dosta spor, ali pravi izbor za krvnike), najsporiji Babel Continental Mark IV, BASS 009 Anniversary Edition (najbrži brod, standardno opremljen akceleratorom) i Platform B (pravi borbeni brod u stilu X-Winga iz Ratova zvijezda, standardno opremljen uređajem za nevidljivost). Na donjem displeju kupujete razne dodatke i naoružanje za vaš brod. Svi dodaci i oružja su nabrojani u tabeli, no imajte na umu da ne možete instalirati bilo koje oružje na bilo koji brod, već set dodataka ovisi o brodu koji ste odabrali. Sa opcijom PILOT možete učitati prethodno snimljenog pilota ili odabrati novoga (NEW). Novom pilotu upisujete ime i tada se sve što ste odabrali (brod, naoružanje, energija, štitovi, rekordi itd.) snima u datoteku istog imena. Datoteka ima i svoju ikonu u ladici "Pilots" pa sve svoje parametre možete bez problema prebaciti na prijateljev "prijateljicu", što je vrlo korisno jer ne morate svaki puta ponovo odabirati parametre. A možete isto tako napraviti više pilota sa nekoliko različitih konfiguracija pa isprobavati. Imajte na umu da se uz





spomenute parametere snima i vaša kompletna statistika (broj dobijenih i izgubljenih trka, najbolje vrijeme itd.) pa bi bilo pametno da za početak odaberete ANONYMUS pilota i do mile volje isprobavate staze, brodove i oružja jer se za njega ne snimaju nikakvi podaci. Sa EXIT prepuštate drugom igraču da se naoruža ili sami odaberite CPU pilota. Opremite ga po želji pa neka slabiji (slabije opremljeni) izgubi.





DESNO: Odabir brodova i naoružanja vršite na ovom screenu.

Sama igra ili kako je Ikar uzletio

Cilj igre je uništiti neprijatelja i usput napraviti što bolje vrijeme. Naime, svaka staza ima strelicama označen put kojim se mora voziti da biste napravili jedan krug.

> *Nekoliko savjeta*
>
> *Početnicima preporučam da si kupe sustav automatskog kočenja i neki slabiji motor kako bi naučili letjeti. Za "power usere" savjetujem da kupe BASS raketu i opremu sa samonavodećim raketama i dovoljnom količinom goriva.*

Odbrojavanje vremena počinje od trenutka kad igrač prođe kroz početnu točku, a zaustavlja se ako je igrač označenim putom ponovno prošao kroz početnu točku. Možete se spustiti na bilo koju ravnu površinu, a ako vam se istroši municija, gorivo ili energija tada najbolje sletite u bazu i malo pričekajte da vam se sve ponovno napuni. Na nekim svjetovima postoje teleporti (samo proletite kroz njih), topovi koji vas gađaju kao i druga mjesta na kojima možete napuniti sve potrošeno. Povremeno se pojavljuju bonusi u obliku kružića sa slovom, koje pokupite i dobijete neko poboljšanje (F - gorivo, A - punjenje za topove i projektili, X - život, H - energija, S - neranjivost na kraće vrijeme).

Većinu ekrana zauzima dio za igranje koji je, u slučaju da igraju dva ljudska protivnika, podijeljen napola kako bi svaki igrač imao svoj ekran za vožnju. Pri dnu ekrana se nalaze neki pokazatelji za oba igrača. Uočit ćemo odmah dva četveroznamenkasta broji-la, od kojih donji broji trenutačno vrijeme za ovaj krug, a u gornjem vidimo koje nam je dosad najbolje vrijeme (napomena: ako vam brojač stalno broji vrijeme, a ne bilježi vam se niti jedan rekord, znači da niste vozili rutom koju pokazuju strelice). Desno od ovih pokazivača su pokazatelji za streljivo, projektile, gorivo i živote/štit. Tri LED indikatora ozačavaju kritični štit (crveno), gorivo (žuto) i municiju (bijelo). No, za ostvarivanje uspješnih rezultata u Roketzu nije dovoljno samo pobijediti protivnika. Naime, ukupni rezultat se vidi na završnoj statistici tek pošto neki igrač izgubi sve živote. Tu vidimo sveukupni pokazatelj uspješnosti, MOOD (iliti SCORE), koji se računa na osnovu vremena (RACE TIME - ako imate bolje vrijeme od protivnika, dobivate nešto bodova), pobjede (WINNER TIMES - pobjednik dobiva bodove za pobjedu), EQUALIZE parametra (ako ste igrač niskog ranga i pobijedite igrača koji visoko kotira, dobivate bonus bodove i obratno) i preostalih života (svaki život vrijedi pola boda). Osim ovih podataka postoji iskustvo (EXPERIENCE) koje brojčano i riječima procjenjuje koliko ste dobro ispekli svoj zanat, i vještina (SKILL) gdje vam računalo dodjeljuje titulu koja odgovara vašim letačko-borbenim sposobnostima (najviša titula je MASTER). ELITE STATUS pokazuje koliko ste se u postocima približili statusu elite, što je najveći rang koji pilot može postići u ovom i svim paralelnim svemirima. No, ne zavaravajte se da ćete ga lako postići jer morate odigrati sve staze puuuuno puta. Ostali podaci su manje-više nebitni. Za svaku stazu postoji i posebna top-lista pa tako, u slučaju da ne možete prestići svog prijatelja/icu možete jednostavno izbrisati datoteku "Edekad.MFB" i, hopla, top-lista je izbrisana. Podlo, ali učinkovito!





Tehnički detalj ili je l' to za Amigu?

Grafici se stvarno nema što prigovoriti jer su sve pozadine vrlo realistične, a kako i ne bi kad su renderirane u programu Real3D V2.0. Letjelice su renderirane i odlično animirane, i tu također nema prigovora. Zvuk motora i ispaljivanja oružja je vrlo dobar, mada su se tu mogli ubaciti i dodatni efekti. Za pohvalu je mogućnost igranja dva igrača kao i mogućnost snimanja svih namještenih parametara u datoteku sa pilotima (zašto nešto slično ne primijene i ostali proizvođači igara?). Nedostaje opcija igranja na dva računala preko serijskog kabela, no autori to najavljuju za iduću verziju. Pomicanje ekrana i animacija sprajtova su glatko izvedene, budući je igra pisana za Amigu. Najzanimljivije od svega je to što Roketz nije komercijalna, već shareware igra, što nipošto ne znači da je napravljena "fuljavo" - kvaliteta izrade uveliko nadmašuje većinu komercijalnih igara tog tipa. Bilo kako bilo, Roketz ostaje igra koju možete zamrziti ili zavoljeti. Oni koji vole igre ovakvog tipa ubrzo će otkriti natjecateljski duh i čaroliju Roketza i uskoro se pridružiti fanatičnom klubu ovisnika o "gravitacijskim igricama". Ukoliko se želite registrirati, pošaljite 11 funti na adresu :

Exclusive PD (Roketz), 7 Beresford Close, Waterlooville, Hants, England ili osobno kontaktirajte autora na E-mail adresu ott@ml.ee.

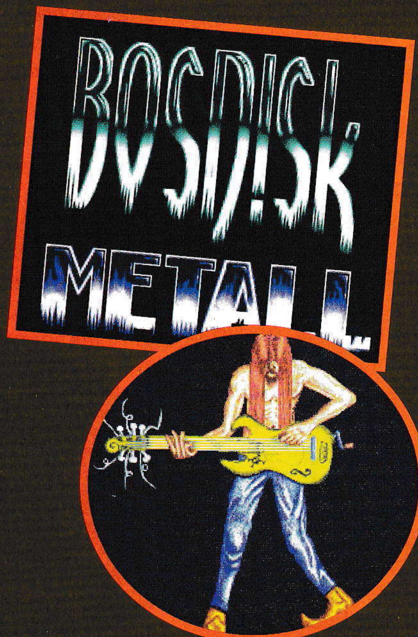
Kristijan Žibreg

Demo Zone

Yes!!!
Slabi na vaše neprekidne želje, i ovoga puta popuštamo i vama za ljubav (ili pak da bismo preživjeli) otvaramo novu rubriku. Demo Zone je dakle namjenjen svima koji vječno žude za novim idejama, grafičkim dostignućima i originalnim rješenjima koja prikazuju moćni svijet računala.

Bosnisk Metal by Gigatron

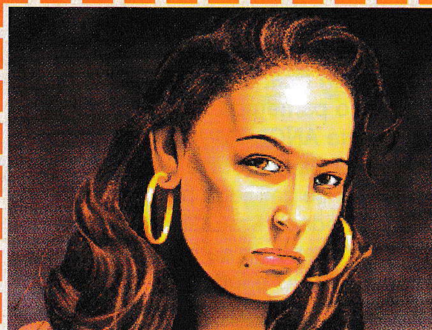
Bosnisk Metal je demo za sve ljubitelje hard rock i metal glazbe zbog odlične kompozicije koju potpisuje Uncle Ben. Ova produkcija je plod rada relativno nepoznate grupe Gigatron, a napravljena je 28.05.1995 za party pod naslovom Hackerence XI. Demo počinje standardnim putovanjem kroz tunel ispunjen teksturom, a debljina piksela odaje da je korišten Copper. U kutu ekrana se vrti dobro renderirani logo grupe i taman vas glazba uvodi u atmosferu, kad se na tren pojavi svinja. Ajde dobro, nek' im bude, treba izmisliti dizajn kakav još nitko nije imao... Nakon početnog zbunjivanja vidjet ćete efekat zbog kojeg se isplati pogledati Bosnisk: nečija faca, vjerojatno Jahova koji je koder ove produkcije, počinje se mijenjati i izobličavati kao da se u zabavnom parku gledate u ogledala koja izobličavaju, samo što će vas Jahove metamorfoze istinski nasmijati. Pet plus za kodiranje, realizaciju ideje i izlazni rezultat! Slijede razni zgodni Copper efekti sa slikom, rotatori u dva sloja, putovanje kroz 3D pejzaže čija paleta vas asocira na pakao, itd. Otprilike oko sredine demoa ćete imati priliku vidjeti tipa kako svira gitaru u, zamislite ovaj svjetski rekord, samo 2 FPS. I kao da oni efekti sa facom nisu bili dosta, evo ih ponovo, samo se ovaj puta radi o sjajnom Wave (valovi na slici kao da je kapljica vode pala u sredinu) i Swirl efektu





(rotiranje slike lijevo ili desno sa rubovima koji se povlače za centrom rotacije). Bilo je puno pokušaja pisanja heavy metal modula, no u Bosnisku je taj posao obavljen više nego dobro. Semplovi su moćni, gitara ima odličnu distorziju i punoću zvuka, nema pucketanja, jednom rječju - dušu dalo za spojiti Amigu na pojačalo i nabiti do daske. Jedini prigovor ide na glazbeni aranžman jer se melodija ponavlja i ponekad se osjeti nedostatak pozadinskih zvukova koji bi trebali popuniti rupe. Grafika, koju je crtao Boggeyman, u Bosnisku je ograničena na jednu dobru sličicu sasvim prigodnog sadržaja (stoji tip sa topčinom iza žemske i pita "Do you wanna be my friend?"). Sve u svemu, za ljubitelje demoa i heavy metala Bosnisk TREBA IMATI, a za nas ostale, žedne novih efekata, isplati se pogledati ga zbog dobrih efekata koje dosad nismo vidjeli u takvom izdanju. Bosnisk Metal se na tvrdi disk instalira kopiranjem svih datoteka u isti direktorij.

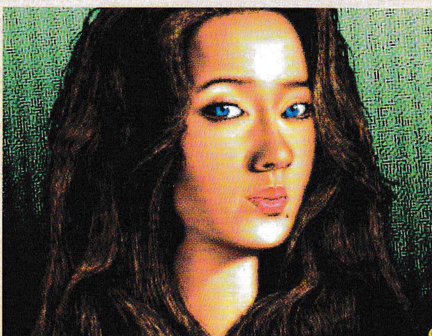
Ocjena: 79%

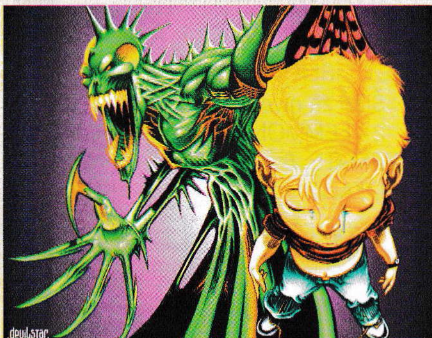


Freezers production: Lech 573 KB

Poljaci su i ovaj put pokazali da su nenadmašivi koderi, glazbenici i dizajneri. Ovo je jedan od onih demoa koji će prohujati vašom Amigom i ostaviti pustoš i čuđenje. Sputnik (koder demoa) je obavio odličan posao jer na standardnoj A1200 skoro sve ide u 25 FPS-a, a odličnu i vrlo brzo techno-rave glazbu s efektnim i čistim semplovima potpisuje Bethoven. Freeman je odgovoran za konfuzni logo na početku, a Grid je nacrtao dvije fino iznijansirane sličice. Demo je kratak, efektan i savršeno tajmiran sa brzom glazbom, baš kao što i priliči poljskom stilu izrade rave-like demoa. Od efekata imamo 3D grad u mraku i magli, Gourad sjenčenje objekata, standardne 3D fore kao i potpuno alternativni dizajn 3D objekata sa teksturom fraktala sa svim mogućim psihodeličnim bojama. Sputnik je iskoristio i unaprijedio standardne efekte poput rotiranja svjetlosti oko objekata sa teksturom i apsolutno fenomenalne, dosad najfinije Doom rutine (naravno, koristio je hrpu trikova i prijevara, no izlazni rezultat je impresivan). Uzaludno je opisivati ovaj demo pa vam poručujem samo jedno: NABAVITI (osobito ako volite poljske produkcije). I još nešto: Poljaci prije samo nekoliko godina nisu imali pojma što je to računalo, no kad im je vlada maksimalno snizila carine svi su pokupovali Amige i za kratko se vrijeme popeli u sam vrh demo scene.

Ocjena: 86%

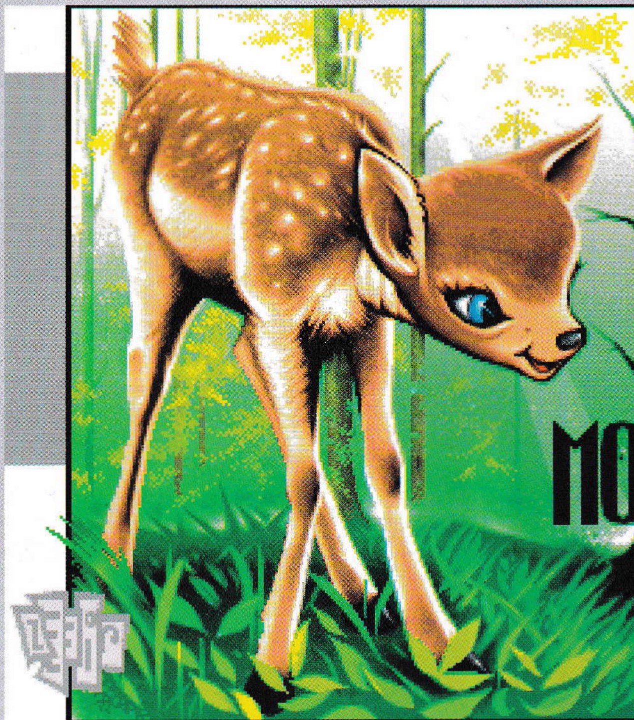




PolkaBrothers: ThePrey 1.44 MB

Ovaj demo dolazi iz poznate poljske hakerske radionice Polka Brothers, a zove se The Prey. Petominutna prezentacija je ukusno dizajnirana i pokazuje neke već poznate sekvence obrađene na zanimljiv način. Uvod u The Prey ima đavolski ugođaj zahvaljujući napetoj filmskoj glazbi i poruci prijetećeg sadržaja ispisanoj crvenim treperećim slovima. Nakon toga gledamo 3D pejzaž sa paletom koja se sasvim slaže sa kompletnom "đavolštinom", a zatim nam iznenađenje priređuje grafičar Pixie odličnom sličicom (upućeniji znaju da Pixie rijetko kada nacrta lošu sliku). Priča ide dalje i Amiga vas neko vrijeme hipnotizira apstraktnim Copper oblicima koji se vrte, razvlače i naposljetku otkrivaju rečenicu: "I sense activity". Taman ste uvedeni u atmosferu i spremni ste za nekoliko putovanja kroz odličan 3D tunel obliježpljen teksturama (izvedba je vrlo glatka), Copper transformacije slike koje brzinom stroboskopa blicaju u ritmu glazbe, žičani model kocke koji u istom strobo stilu blica i skače u ritmu glazbe, a ostatak sekvenci pogledajte sami. Treba svakako spomenuti efekat interferencije, tj. dvije Copper slike jedna iza druge koje predstavljaju valove koji nastaju kada kamen padne u vodu. Slike, a i valovi, međusobno se isprepliću i izdižu u ritmu basa, što svakako izgleda prokleto efektno i vrlo moćno. ThePrey je jedan od onih demoa koji imaju dobre uvode, u spot stilu ispucaju efekte i završe. Dizajn je orijentiran na taj spot stil jer efekti traju vrlo kratko i savršeno su sinhronizirani sa glazbom. Grafika je odlična, nigdje nema napadne ili pogrešne palete, a dvije odlične sličice potpisuju Pixie i Devilstar. Koderski dio posla (Airwalk, Merge i Slide) je obavljen na nivou koji se očekuje od Poljaka, dok je glazba savršeno atmosferična i dopadljiva, bez loših semplova ili prazne podloge. The Prey se NE PROPUŠTA, stoga ga nabavite za svoju kolekciju.

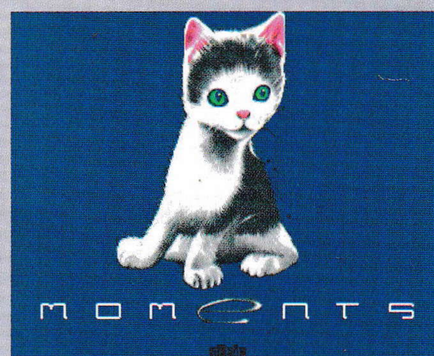
Ocjena: 85%



Old Bulls: Moments 445 KB

Moments je malo stariji demo koji dolazi iz Old Bulls produkcije. Standardni uvod tipa "nismo bili dugo na sceni, ali se, eto, ponovo vraćamo s najnovijom produkcijom koja će konkurenciju baciti u očaj", zgodna slika Bambija koju potpisuje Sefir i slijedi serija prilično nepovezanih i starih efekata. Što drugo reći kada vidite efekt Cube Cut koji predstavlja dvije kocke (naglasak je na kocke) koje se vrte i međusobno "režu" jedna drugu? Ili fore s kretanjem linija po ekranu, užasno sporim Gouraud sjenčanjem (vlasnici Blizzarda će se osjećati kao da imaju A500)? ili Copper rotiranjem i zumiranjem, standardnim i dosadnim Greetings porukama? Istina, demo nije baš najnoviji, ali zar u današnje vrijeme može itko gledati kocke, rotiranja i zumiranja slike, čitati credits i greetnigs poruke? Hudiju koji stoji iza kompletnog codinga ovo zacijelo ne ide u prilog. Stvar donekle spašava dopadljiva glazba (Scotpix) koja nenametljivo prati efekte i to je jedina dobra stvar u dizajnu, no ionako se podrazumijeva da svaki demo koji iole drži do sebe ima glazbu sinhroniziranu s efektima. Ostatak dizajna je loše riješen, grafika je vrlo prosječna (iako se spominje Sabe u funkciji grafičkog dizajnera, ha, ha), no ukoliko ipak odlučite odvojiti petstotinjak kilobajta i pogledati demo, možda će vam pozornost privući neki Copper efekat na koji se Moments dosta oslanja. Stari lisci neće ništa propustiti ako ne pogledaju Moments, pa stoga ovaj demo kategoriziram kao "ako se baš mora".

Ocjena: 69%





Demo Zone

HACKER Manija

Inca (PC)
Šifre za nivoe: 32518581, 33534548, 88158744, 23514145, 14518783, 41118181, 44514182, 56158745, 76178741, 85511634, 38511276.

Zool 2 (PC)
Na ekranu sa opcijama pritisnite ESC da biste došli u config meni. Otipkajte PHONEBOOK i ponovo pritisnite ESC. Tijekom igre stisnite 0 za sljedeći nivo i 3 za bonus nivo. Veći skok ćete dobiti pritskom na CTRL.

7-UP (PC)
Tijekom igre pritisnite: 0 - obnavlja energiju, + - preskačete nivo, 5 - ponovno igrate uz promjenu težine nivoa.

Bart VS. Space Mutants (PC)
Za neranjivost otipkajte COWABUNGA na naslovnom ekranu.

Beer (PC)
Startajte igru sa Beer/007.# gdje # može biti:
1 - neograničeno života
2 - neograničeno novca
3 - neranjivost

Indiana Jones-arcade (PC)
Na glavnom ekranu otipkajte "IEHOVAH". Ekran bi trebao bljesnuti. Tijekom igre pritisnite "L" za preskakanje nivoa.

Wizball (PC)
Pauzirajte igru i otipkajte "RAINBOWT" za cheat mod.

Voyager (PC)
Na ekranu s opcijama otipkajte "WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL". Dobit ćete pristup cheat opcijama.

Sword of Sodan (PC)
Igrajući igru, postignite što veći broj bodova za upis u High-score. Kao ime upišite NANCY. Kad budete ponovn igrali, imat ćete bezbroj života.

Soccer Kid (PC)
Editirajte file KID.EXE:
za neograničeno života liniju A3 42 00 83 3E promjenite u 90 90 90 83 3E za neogrančenu snagu liniju FF 0E 84 00 promjenite u 90 90 90 90.

Quarantine (PC)
Startajte igru s ovim parametrima:
cheater -infinite -nocar -invice
U igri pritisnite ALT+CTRL+F7 prije nego bilo tko puca na vas ili vi na njega pa ćete biti neranjivi, neće biti automobila na cesti i imat ćete neograničeno municije.

Leonardo (Amiga)
Otipkajte FREIBIERC kao šifru za neograničeno života. Šifre za nivoe su:
EMMENTALER - nivo 10,
ALPHORN - nivo 20,
MATTERHORN - nivo 30.

Little Puff (Amiga)
Otipkajte FAT DRAGON NINJA i s CAPS LOCK preskačete nivoe.

Night Breed (Amiga)
Otipkajte RISEN FROM THE DEAD za neograničeno života.

Sly Spy (Amiga)
Otipkajte 007 kao šifru, a zatim SHAKEN NOT STIRRED za neograničeno kredita.

Storm Trooper (Amiga)
Otipkajte JAMES CAMERON u high score. Sa F9 dobivate dodatne živote.

Suburban Commando (Amiga)
Šifre za nivoe:
2 - PIXIEDIXIE
3 - THOMAS
4 - POSTMANPAT

Time Machine (Amiga)
Otipkajte DIZZY u high score za neograničeno života.

Wonder Dog (Amiga)
Šifre za nivoe:
2 - LEMMONADE, 3 - PHARMACY, 4 - ULTIMATE, 5 - DANIELLE, 6 - LUCOZADE

Wolfchild (Amiga)
Otipkajte THE PERFECT KISS na glavnom ekranu za neograničeno života. Za neograničeni broj pokušaja otipkajte ITS NO ALL WALKING tijekom igre.

Viking Child (Amiga)
Šifre za nivoe:
2 - IMAGITEC, 3 - JOJOSM, 4 - GUSTAVUS, 5 - NINJADL

Oh! No More Lemmings (PC)
Utipkaj u LEVEL CODE meniju SLAM RACING. Potom u igri pritisni broj 5 na numeričkoj tastaturi.

Zool 2 (Amiga)
Šifre za nivoe:
Swan Lake, Sesame Blueberry Hill, Ronson Tooting Common, Funky Tut Snaking Pass, Hissteria Mount Ices, 7slurp Mental Block, Plunger

Sensible World of Soccer (Amiga)
Dok igrate utakmicu stisnite W i vama će se dodati 2 gola, a protivniku 1.

Pinball Fantasies (PC)
Upišite: Earthquake za nemogućnost tiltanja i Extra Balls za sedam loptica.

TFX (PC)
Kada poginete, vraćate se na trening misije, a da biste to izbjegli pritisnite Ctrl+Enter nakon utipkavanja vašeg pozitivnog imena. Otipkajte Plop za neranjivost.

Bodyblows (PC)
U glavnom meniju držite E i W i pojavit će se popis moći pomoću kojih ćete postati nepobjedivi.

Walker (Amiga)
Ako želite da vam se ne zagrijavaju strojnice, napravite ovako. Uključi joystick s automatskim pucanjem u port 2. Uključi automatsko pucanje i imati ćeš oružje koje se neće zagrijavati.

Roadkill (Amiga)
Šifre:
Track0 - LQPONTQMJO
Track1 - LQPONRHCNM
Track2- LQPONUPQCK
Track3- LQPONTMBCH

Po prvi puta vam predstavljamo seriju korisnih i duhovitih knjiga namijenjenih igrama. Džepnoga formata i bogato ilustrirane, ove knjige vam nude bezbroj uputa i korisnih savijeta. Iskoristite povoljnu priliku i odlučite se za kupnju. Ukoliko naručite 3 knjige od 1-3 ili od 4-6 cijena je 156 KN. Specijalan popust za naručitelje serije 6 knjiga = 294 KN.

Nº1 NAJBOLJE

Strategije

- I SVJETSKI RAT
- II SVJETSKI RAT
- VIJETNAMSKI RAT
- RATOVI BUDUCNOSTI

NOVO!!!

Neophodno štivo za sve ljubitelje osvajačkih pohoda, ratnih taktika i vojnih osvajanja. Pomoću ove knjige svaka bitka može biti vaša "Oluja".
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº2 NAJBOLJE

Avanture

- KRIMI
- POVIJESNE
- FUTURISTICKE
- CYBERPUNK

NOVO!!!

Napokon prava poslastica za sve okorjele avanturiste!
Upustite se u tajne zamršenih avantura, bezbrojnih zamki i prepreka!
Otkrijte male tajne velikih majstora avantura!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº3 NAJBOLJE

Sportske simulacije

- HOKEJ
- KOSARKA
- NOGOMET
- FORMULE

NOVO!!!

Najbolje spotrske igre okupljene na jednome mjestu!
Ne propustite priliku za osvajanjem titule svjetskih prvaka, jer najpoznatiji sportski klubovi i tereni čekaju na vas!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº4 NAJBOLJE

Avio-simulacije

- JEDNOKRILCI
- DVOKRILCI
- BORBENI ZRAKOPLOVI
- NEVIDLJIVI BOMBARDERI

NOVO!!!

Borbeni zrakoplovi, suvremene i tehnički odlično opremljene čelične ptice mnogima oduzimaju dah.
Sakupili smo za vas do sada najzanimljivije igre sa popisom moćnih zrakoplova, njihovih letačkih i manevarskih sposobnosti, popisom oružja i savjetima za upravljanje.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº5 NAJBOLJE

FRP-igre

- DUNGEONS & DRAGONS
- ADV. DUNGEONS & DRAGONS
- ULTIMA
- WIZARDRY

NOVO!!!

Kako sastaviti čarolije, pronaći tajne hodnike, osvojiti dvorce i riješiti se zlih demona, opakih vještica i ogromnih čudovišta?
Savjeti, uputstva i rješenja olakšat će vam i najteže probleme.
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!

Nº6 NAJBOLJE

Managerske igre

- SIM IGRE
- NOGOMETNI MANGERI
- TYCOON IGRE
- BUSINESS MANAGERI

NOVO!!!

Kako sagraditi nove gradove, povoljno kupiti dionice, mudro uložiti svoj novac ili sastaviti dobru nogometnu momčad?
Može biti jednostavno ukoliko i za to postoji rješenje!
Cijena knjige u pretplati samo 58 KN!